



**PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 ANAK KELOMPOK A
RA AR-RAYHAN DENAI T.A 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Tugas-Tugas Dan
Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan

Oleh:

NURHIDAYAH NASUTION
NIM. 0308163122

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2020



**PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 ANAK KELOMPOK A
RA AR-RAYHAN MEDAN DENAI T.A 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Tugas-Tugas Dan
Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan

Oleh :

NURHIDAYAH NASUTION
NIM. 0308163122

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Khadijah M, Ag

NIP. 196503272000032001

Dr. Humaidah Br. Hasibuan M. Ag

NIP. 197411112007102002

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2020

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Hal : Skripsi
a.n. Nurhidayah Nasution

Medan, 28 September 2020
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di –
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti, memberi saran-saran dan melakukan perbaikan yang diperlukan terhadap skripsi saudara:

Nama : **Nurhidayah Nasution**
NIM : **0308163122**
Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Judul : **Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di RA Ar-Rayhan Medan Denai T.A 2019/2020**

Kami menilai Skripsi tersebut bisa disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag.
NIP. 196503272000032001

Dosen Pembimbing II

Dr. Humaidah Br. Hasibuan M. Ag.
NIP. 197411112007102002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurhidayah Nasution
NIM : 0308163122
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A di Ra ar-Rayhan Medan Denai T.A 2019/2020

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau bisa dibuktikan bahwa skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, September 2020

Yang membuat pernyataan

Nurhidayah Nasution
NIM.0308163122

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Nurhidayah Nasution
Tempat/Tgl. Lahir : Aek Nabara Tonga 01 Januari 1998
NIM : 0308163122
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (PIAUD)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : H. Baginda Air Bangis Nasution
Nama Ibu : Hj. Soriati Hasibuan
Alamat Rumah : Desa Aek Nabara Tonga Kecamatan Aek Nabara
Barumon Kabupaten Padang Lawas Provinsi Sumatera
Utara

B. PENDIDIKAN

1. SDN Aek Nabara Dolok Martua 2005-2010
2. MTsS Al-Mukhtariyah Sungai Dua 2010-2012
3. MTsN Binanga Tamat 2013
4. MAN 1 Padang Lawas Sibuhuan 2013-2016
5. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara
Medan Stambuk 2016

Medan, September 2020

Peneliti

Nurhidayah Nst

NIM: 0308163122



ABSTRAK

Nama : Nurhidayah Nasution
Nim : 0308163122
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
PS I : Dr. Khadijah, M. Ag.
PS II : Dr. Humaidah Br Hasibuan, M. Ag.
Judul : Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di RA Ar-Rayhan Medan Denai T.A 2019/2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A. Jenis dari penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang berbentuk penelitian Quasi Eksperimental dengan sampel penelitian anak usia dini yang berjumlah 45 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 februari sampai 6 maret 2020 di RA Ar-Rayhan Jl. Denai Gg Aneka no. 4 B Kecamatan Medan Denai Kota Medan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan balok angka memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di RA Ar-Rayhan Medan Denai. Hal ini terlihat berdasarkan hasil dari penelitian di dalam kelas eksperiment diperoleh hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan nilai rata-rata pre-test 4 dan skor nilai rata-rata post-test 9. Dengan nilai tertinggi post-test 12 dan nilai terendah 4 sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan lebih baik di kelas kontrol. Berikut hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak di kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebanyak 4,3 dan rata-rata post test 5,8 dengan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah adalah 4. Hal ini juga berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan diperoleh dari pengujian yakni $4,38 > 2,047$ dengan angka signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ dengan demikian hipotesis H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan dari permainan balok angka terhadap pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A.

Kata kunci: permainan balok angka, kemampuan mengenal lambang bilangan

Mengetahui Pembimbing I

Dr. Khadijah M.Ag.
NIP. 196503272000032001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum

Alhamdulillah rasa syukur senantiasa peneliti ucapkan kepada Allah swt.. yang telah memberuikan limpahan rahmat kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan, Adapun judulnya yaitu “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A RA Ar-Rayhan Medan Denai T.A 2019/2020. Shalawat dan salam sesnantiasa disampaikan untuk Nabi Muhammad saw.

Skripsi ini dibuat sebagai sayat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Peneliti sadar bahwa pada penelitian skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Apalagi pengetahuan dan pengalaman yang peneliti miliki masih terbatas. Peneliti sangat butuh kritik juga saran yang dapat memperbaiki penelitian ini menjadi lebih baik.

Skripsi yang telah peneliti buat ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Ada yang sifatnya materil dan ada yang bersifat inmateril. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih sekaligus penghargaan yang besar kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA.** Beliau merupakan Rektor UIN Sumatera Utara Medan. Peneliti mengucapkan terima kasih atas berbagai fasilitas yang telah ada selama perkuliahan berlangsung.
2. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.** Beliau merupakan Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag.** Beliau merupakan Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sumatera Utara dan merupakan

pembimbing skripsi I. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesabaran beliau saat membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini. Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Ibu **Dr. Humaidah Br. Hasibuan M.Ag.** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesabaran beliau saat membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini. Akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
5. Pak **Dr. Zulfahmi Lubis Lc., M.Ag.** Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan bimbingan, arahan, serta nasehat sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
6. Pak **Feldy Iskandar S. Pd. I** selaku kepala sekolah RA Ar-Rayhan Medan Denai T. A 2019/2020 beserta guru-guru & keluarga RA Ar-Rayhan. Peneliti begitu terima kasih pada beliau yang membantu memberikan informasi kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian.
7. Terima pada Dosen yang telah memberikan ilmunya kepada saya selama berada pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Peneliti tidak bisa satu persatu disebutkan. sebab banyaknya, akan tetapi jasa mereka begitu besar bagi peneliti.
8. Bapak dan Ibu Staf Pegawai yang sudah memberikan bantuannya peneliti selama menjalani pendidikan di FITK UIN SU Medan.
9. Teristimewah dan tercinta kepada ayahanda Alm **H. Baginda Air Bangis Nasution** dan ibunda **Hj. Soriati Hasibuan** yang telah memberikan do'a motivasi dan kasih sayang sehingga saya dapat seperti ini Semoga dalam lindungan, rahmat, dan berkah-Nya Allah SWT.

10. Terkhusus buat keluarga tercinta saya yakni abang **Ali bakti Nst S.Kom & Agus Salim Nst S.P**, Kakak saya **Marida Wati Nst**. Kakak saya **Nur Insan Nst**. Kakak **Fatima Sari S.Pd**. Kakak saya **Derminta Ito Nst S.Pd**. Kakak sepupu saya **Anisah Nst S.Pd**. dan Sbang sepupu saya **Idrus Saleh Nst S.Sos**. yang selama ini memberikan motivasi sekaligus juga mendoakan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman seperjuangan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini-4 Stambuk 2016** yang saling mendukung, membantu, dan mendoakan kepada peneliti terkhusus bagi sahabat **Sri Fitri Angkat, Asmala, Erna Wati** dan teman yang lainnya.
12. Terimakasih pada sahabat-sahabat KKN 47 Desa Surbakti Karo yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu, terkhusus sahabat (BFF) **Nurmalinda Srg, Al-Diansya S.E, Palahuddin, Riski Ananda, Tarmizi** yang telah memberikan dukungan penuh dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada **Asrama Mafaza kampung Arab Sumatera utara**, Ust. Fahrurrozi M.Pd, Ust Samsul Haq Sipahutar M.Pd, Ust Muhammad Ilyas Sipahutar S.Pd, Ustzh. Nurul Ulfa S.Pd, Ustzh Nur Ainun Rtg M.Pd, Ustzh. Robiatul Adawiyah S.Pd, Ustzh Hilda Marito Lanniari Srg S.Pd, Mereka senantiasa memberikan bimbingan kepada saya selama berada di Asrama Mafaza. Selain itu, terima kasih yang begitu besar untuk teman-teman, adik-adik seperjuangan di asrama Mafaza ini.

Peneliti begitu berterima kasih kepada semua pihak. Adapun bantuan yang sudah diberikan untuk saya semoga dibalas berlimpat ganda oleh Allah Swt. Semoga skripsi ini punya manfaat yang berarti untuk pembaca dan juga untuk saya sebagai peneliti. Amin ya robbal'alam.

Medan 18 September 2020

Peneliti:

Nurhidayah Nst

NIM: 0308163122

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II PEMBAHASAN	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	7
a. Pengertian Lambang Bilangan	8
b. Tujuan Pengenalan Matematika	10
c. Hakikat Anak Usia Dini	11
d. Hak-Hak Anak Usia Dini.....	15
e. Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
2. Permainan Balok Angka	20
a. Pengertian Balok Angka	20
b. Pengertian Bermain Dan Permainan	25
c. Fungsi Bermain Dan Permainan	26
d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	27
e. Permainan Balok.....	28
f. Permainan Balok Angka.....	29
g. Langkah-Langkah Permainan Balok Angka	31
h. Fungsi Bermain Dengan Balok Angka.....	33
i. Penelitian Relevan	34
j. Kerangka Berfikir	36
B. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	38
1. Desain Penelitian	38
2. Populasi Dan Sampel	39

3. Devenisi Operasional Variabel	41
4. Teknik Pengumpulan Data	42
5. Teknik Analis Data.....	44
6. Analis Statistik Deskriptif	44
7. Uji Statistik Infrensial	44
8. Prosedur Penelitian	47
BAB IV: HASIL PENELITIAN	48
A. Deskripsi Data	48
1. Gambaran Umum RA Ar-Rayhan	48
a. Sejarah Singkat RA Ar-Rayhan	48
b. Sarana Dan Prasarana	49
c. Visi Misi	50
d. Data Peserta Didik Dan Pendidik	51
e. Struktur Organisasi Sekolah	52
2. Deskripsi Hasil Penelitian	53
B. Uji Persyratan Analisis	59
1. Uji Normalitas	59
2. Uji Homogenitas	59
C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis	60
D. Pembahasan Hasil Penelitian	61
E. Keterbatasan Penelitian	63
BAB V : PENUTUP	65
A. KESIMPULAN	65
B. SARAN	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Permainan Balok Angka	32
Tabel 3.1 Desain Eksperiment Dan Kontrol	39
Tabel 3.2 Populasi Dan Sampel	40
Tabel 3.3 Indikator Penelitian	41
Tabel 3.4 Observasi	43
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian	44
Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana	51
Tabel 4.2 Data Pendidik	51
Tabel 4.3 Data Peserta Didik	51
Tabel 4.4 Data Siswa/Siswi T.A 2029/2020	52
Tabel 4.5 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelas Kontrol dan Eksperimen Pre-Test	53
Tabel 4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelas Eksperiment Dan Kelas Kontrol Menggunakan Permainan Balok Angka (Post-Test)	54
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelas Ekperiment (Pos-Test).....	55
Tabel 4.8 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Pembelajaran Balok Angka (Post-Test)	57
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelas Eksperiment.....	58
Tabel 4.10 Ringkasan Uji Normalitas Data Uji Liliefors	59
Tabel 4.11 Ringkasan Uji Homogenitas	60
Tabel 4.12 Ringkasan Uji Hipotesis	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	37
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	52
Gambar 4.2 Distribusi Hasil Frekuensi Data Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelas Eksperiment.....	56
Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelas Kontrol	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia ini sangat tepat untuk menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan manusia dalam bidang sosial emosional, bahasa, fisik, kognitif, seni dan moral agama. Pengembangan kemampuan tersebut sangat dibutuhkan kondisi untuk menstimulasi kebutuhan anak dengan tindakan yang sesuai, anak itu bisa tumbuh dan mengalami perkembangan yang maksimal. Perkembangan pada anak dapat terjadi secara alamiah dan memiliki kategori yang berbeda. Setiap anak bahkan memiliki intelegensi, kemampuan bersosial, bakat, kreativitas, jasmani kepribadian, kematangan emosi, dan minat yang tidak sama.

Pada diri anak terdapat kemampuan yang tidak terbatas pada pembelajaran yang sudah ada pada dirinya agar bisa berpikir produktif dan kreatif, sehingga anak sangat membutuhkan semacam pendidikan yang memiliki pembelajaran yang sudah mulai dilakukan sejak dini. Pada saat potensi dalam diri anak belum terpenuhi, maka anak akan kehilangan kesempatan yang sangat penting dalam sejarah hidupnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 thn 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab III pasal 7 butir 3, dijelaskan, bahwa macam-macam tingkat yang harus dipenuhi agar anak dapat mengalami perkembangan, yaitu: a) nilai agama dan moral, b) bahasa, c) fisik-motorik d) sosial-emosional, e) seni.

Pengembangan anak juga di Raudhatul Athfal bisa dilihat pada kemampuan awal anak itu berhitung, seperti kemampuan anak itu untuk membedakan, melihat, memisahkan, mengenal konsep bahkan dapat meramalkan makna dari angka. Perlu diketahui bahwa berhitung bisa meningkatkan kemampuan anak agar berbagai masalah dapat dipecahkan. Pengembangan kemampuan anak juga dapat diukur dengan mengetahui serta membedakan konsep ruang. Lambang bilangan yang akan dikenalkan kepada anak, tidak pula hanya mengenalkan kepada mereka akan lambang dari bilangan, namun anak harus diberikan kemampuan untuk bisa tahu maksud

dari makna suatu bilangan.

Kemampuan untuk mengenal lambang bilangan seharusnya sesuai kepada kesanggupan si anak sehingga simbol yang melambangkan banyak dari benda tersebut dapat diketahui secara signifikan. Pada saat anak bisa memiliki kemampuan untuk mengenalkan lambang bilangan. Anak yang telah memiliki kemampuan yang dapat mengenali makna pada simbol. Simbol juga bisa melambangkan banyaknya benda. Anak dapat mengenal dengan mudah lambang bilangan yang masih bersifat hafalan, sehingga anak tidak hanya sekedar mengetahui lambang bilangan saja, karena anak tersebut telah mengetahui makna dari bilangan tersebut.

Perlu diketahui bahwa berhitung tidak saja menghitung deret angka. Berhitung merupakan proses yang memiliki makna dan menyenangkan. Lambang bilangan itu termasuk konsep pada matematika. Konsep ini harus dikuasai anak, hal ini menjadi dasar untuk penguasaan tentang bilangan-bilangan di dalam matematika. Pengenalan lambang bilangan ini penting dibuat, karena memiliki hubungan dengan lambang bilangan. Akan tetapi, pada observasi pertama, ternyata peneliti menemukan masalah pada pengenalan lambang bilangan di RA Arrayhan Medan Denai. Masalah yang ditemukan yaitu pada kemampuan untuk kenal pada lambang bilangan 1-10 anak masih di bawah rata-rata pencapaian.

Pada saat proses pembelajaran dan pada saat guru meminta anak agar bisa tunjuk sebuah lambang bilangan sesuai, kemudian guru menyuruh untuk mengurutkan lambang bilangan itu. Akan tetapi masih banyak anak yang tidak mampu dalam mengurutkan angka bahkan dari 45 anak hanya 10 anak yang mampu mengenali lambang bilangan dan memiliki kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10. Hasil ini yang peneliti dapatkan pada observasi yang dibuat pada tanggal 25 November 2019 di RA Arrayhan Medan Denai.

Peneliti juga mengamati, bahwa anak yang tidak perhatikan gurunya Ketika pembelajaran berlangsung. Mereka masih menggunakan kecenderungan pada pembelajaran karena menggunakan strategi yang masih berpusat pada guru saat penyampaian mata pelajaran guru sampaikan untuk anak. Peneliti juga menemukan bahwa setiap 4 kali seminggu pembelajaran yang membahas lambang bilangan, ternyata pembelajaran itu dilakukan dengan ditulis angka

tersebut di buku kotak kecil. Berdasarkan perkara ini, seharusnya strategi yang digunakan oleh guru RA yaitu dengan melibatkan anak secara langsung pada proses pembelajaran.

Pembelajaran seharusnya diberikan secara efektif untuk anak-anak usia dini. Peneliti merasa belajar yang efektif bisa menggunakan metode bermain. Belajar pada anak tersebut juga cenderung lebih banyak dengan cara bermain, karena anak suka bereksplorasi pada objek-objek yang telah dialaminya. Anak juga bisa membangun pengetahuannya sendiri melalui musyawarah atau bertukar pikiran pada orang dewasa. Anak memahami percakapan melalui bahasa dan gerakan hingga tumbuh secara kognitif kearah berfikir secara lisan. Melalui bermain anak mampu kembangkan seninya juga kreativitas. Anak juga lakukan kegiatan yang ringan. Anak juga dapat menggunakan imajinasi bahkan mengekspresi diri. Adapun fungsi dari bermain begitu penting untuk anak. Bermain dapat menjadikan anak bisa belajar mengenali kenyataan pada hidup.

Usia prasekolah merupakan usia anak untuk bermain. Adapun kegiatan bermain bisa mengembangkan beberapa aspek pada diri anak, seperti aspek fisik motorik, aspek psikososial atau sosio-emosional, aspek kecerdasan pada anak tersebut. Bermain ini menjadi suatu perkara yang membuat anak bisa senang. perihal ini yang menjadikan anak mampu belajar berbagai keterampilan dengan perasaan hati yang senang tanpa adanya paksaan saat proses pembelajarannya.

Permainan bisa menjadikan lingkungan lebih bersifat kompetitif, karena para pembelajar dapat mengikuti aturan yang di tetapkan. Mereka akan berusaha agar tujuan mereka dapat tercapai dari persaingan yang menantang tersebut. Permainan bisa menjadi teknik yang dapat memotivasi seseorang anak untuk membuat konten yang asyik dan repertitif. Permainan seharusnya melibatkan satu pembelajar ataupun satu kelompok belajar dan menjadikan anak lebih aktif berperan dalam melakukan penyelesaian masalah. Permainan mengharuskan para pembelajar menggunakan keterampilannya untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan solusi. Semua ini dapat memperlihatkan penguasaan kepada konten sfesifik yang mengharuskan anak miliki tingkat kemampuan yang tinggi. Melakukan permainan bisa menjadikan

anak mengenal pola yang ada pada situasi tertentu. Kegiatan bermain yang dilakukan dengan proses mental yang baru dikuasai pada masa internalisasi yang dilakukan oleh anak.

Berdasarkan konsep kecerdasan yang ada seperti konsep ganda dari Gardner, bahwa anak bisa memiliki bermacam-macam kecerdasan. Bentuk kecerdasan itu pun memiliki keterikatan satu sama lain. Sifatnya pun dinamis telah ada sejak anak dilahirkan dan mampu berkembang sepanjang hidupnya, asalkan terus diasah dan dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas sudah jelas bahwa perkembangan anak berpengaruh besar saat mereka masih usia dini, sehingga sistem yang dilaksanakan dalam pendidikan seharusnya menekankan keberagaman intelegensi daripada peserta didik. Lembaga pendidikan seharusnya juga paham akan kebutuhan peserta didik dan juga memberikan pengalaman yang bervariasi dan berkesan kepada anak itu agar perkembangan anak semakin kuat. Berhubungan dengan pemberian stimulasi terhadap anak, salah satu materinya yang akan diteliti ini yaitu lambang bilangan.

Bermain matematika yaitu permainan yang bisa meningkatkan kemampuan tentang lambang bilangan anak. Permainan matematika termasuk permainan yang memiliki bentuk tersendiri dan juga termasuk aktivitas berfikir dari tingkatan yang sederhana menuju pada tingkat yang diatasnya. Contohnya kegiatan sebutkan angka dan mencocoknya.

Andari melakukan penelitian di taman kanak-kanak Juwita dikutip dari jurnal Sumiati Putri Ismawati dengan judul pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B vol 2 tahun 2018. Hasilnya pada penelitian itu menjelaskan ternyata terjadi peningkatan pada kualitas pembelajaran logika mata pelajaran matematika saat menggunakan permainan balok. Respons anak pada materi pembelajaran logika matematika bahkan sangat antusias. Pada saat belajar yang gunakan permainan balok, anak menjadi mampu untuk mengenali sehingga materi pembelajaran logika matematika dapat dikuasai.

Menurut peneliti, permainan bisa diterapkan pada pembelajaran karena peneliti anggap itu sebagai sarana membantu anak mengenali lambang

bilangan yakni permainan berbentuk balok angka. Balok angka ini termasuk permainan yang aktif dan dapat menyenangkan peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran. Balok angka menjadi permainan yang bisa membantu mengenalkan konsep lambang bilangan yang diberikan pada anak usia dini. Balok angka merupakan permainan yang membuat anak terbiasa untuk menyebut dan mengurutkan angka satu persatu dengan bimbingan guru kelas. Berdasarkan latar belakang masalah ini sehingga peneliti melakukan penelitian berjudul: **‘Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A RA Ar-Rayhan Medan Denai T.A 2019/2020’**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahapan pendeskripsian masalah dan memiliki hubungan dengan latar belakang masalah yang tertera diatas. Adapun berupa masalah yang di dapat di identifikasikan yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat kepada guru saja.
2. Penggunaan media pembelajaran untuk mengenal lambang bilangan yang digunakan oleh guru hanya berbentuk buku.
3. Anak lebih cenderung sebagai pendengar yang mengakibatkan anak masih minim untuk terlibat pada kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berhubungan dengan identifikasi masalah tersebut, peneliti melakukan pembatasan masalah untuk penelitian ini. Penelitian ini dilakukan hanya pada pembahasan tentang bagaimana kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak dengan menggunakan strategi permainan balok angka. Adapun penelitian ini juga ingin mengetahui apakah permainan balok angka berpengaruh pada anak.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan pengenalan lambang bilangan 1-10 anak kelompok A di RA Ar-Rayhan?
2. Bagaimana perkembangan permainan balok angka di RA Ar-Rayhan?

3. Apakah ada Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Klompok A di RA Ar-Rayhan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini yakni:

1. Bisa mengetahui kemampuan anak dalam kenali lambang bilangan 1-10 anak di RA Ar-Rayhan.
2. Bisa mengetahui perkembangan anak ketika melakukan permainan balok angka di RA Ar-Rayhan.
3. Bisa mengetahui pengaruh dari permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak di RA Ar-Rayhan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bisa meningkatkan wawasan untuk mendalami tentang proses belajar mengajar dengan memakai metode pembelajaran bermain.
 - b. Menjadi kerangka acuan untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bentuk pembelajaran yang menarik untuk tingkatan kognitif anak.
 - b. Sebagai bahan masukan untuk guru yang ingin mempraktikkan model pembelajaran yang kreatif dan aktif.
 - c. Menjadi referensi untuk diambil peneliti lain yang mau melakukan penelitian yang sama.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan kata mengenal artinya yaitu mengetahui. Adapun lambang artinya yakni simbol yang menunjukkan tanda atau huruf. Simbol ini dipakai agar senyawa dan sifat pada satuan matematika dapat terlihat. KBBI Edisi-3 dijelaskan bahwa bilangan yaitu jumlah pada benda ataupun satuan jumlah.

Menurut Sudaryanti, bilangan ini yaitu konsep matematika yang memiliki sifat dan juga abstrak. Bilangan ini termasuk pada unsur yang tidak memiliki definisi. Bilangan juga merupakan idea yang sifatnya masih abstrak. Bilangan ini terdapat keterangan yang bisa menjelaskan akan banyaknya anggota dari suatu himpunan itu.¹ Bilangan memiliki keterkaitan pada nilai yang banyaknya dapat diwakili dengan suatu benda. Adapun lambang bilangan berbentuk notasi yang telah ditulis pada bilangannya. Lambang bilangan ini berisi simbol bisa mewakili nilai bilangan dan simbol bilangan yang memudahkan operasi bilangan.

St. Negoro dan B. Harahap memberikan penjelasan bahwa bilangan ini memiliki ide yang masih bersifat abstrak. Bilangan ini hanya dapat digambarkan dan dituliskan berdasarkan symbol. Bilangan ini bisa, dilihat bahkan dapat dibaca. Bilangan juga bisa ditampilkan menggunakan lambang / gambar bilangan. Lambang bilangan harusnya berbentuk lambing khusus untuk menyatakan bilangan itu. Sudaryanti memberikan penjelasan bahwa bilangan ini yaitu obyek matematika. Bilangan bersifat abstrak dan masuk pada unsur yang tidak diartikan (*Underfined term*).²

¹Tia Purniati, (2012), *Matematika I*, Jakarta: tp. , h. 16

²Gilar Gandana, dkk, *Peningkatan Kemampuan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuissenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Attoyyibah*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No. 1 Juni 2017, h. 95

Pendapat tersebut peneliti simpulkan bahwa kegiatan untuk mengenali lambang bilangan harusnya menggunakan pemahaman pada simbol-simbol dalam angka. Peneliti juga menyimpulkan bahwa sifat dari bilangan ini masih abstrak. Bilangan mewakili tentang sedikit banyaknya jumlah dalam bilangan.

a. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang bilangan ini harusnya digunakan untuk menuliskan nama dari bilangan. Contohnya pada angka 1, 2, 3, dan selanjutnya.³ Lambang bilangan dapat memiliki arti untuk mengetahui konsep yang ada pada matematika. Nantinya konsep itu digunakan agar dapat melakukan pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang dapat dipakai agar bisa mewakili suatu bilangan, yang mana sebutannya yaitu angka beserta lambing pada bilangan. Menurut Pakasi, lambang bilangan memiliki konsep tersendiri. Bilangan juga terdapat pada unsur-unsur: nama, lambang, urutan, bahkan jumlah. Penjelasan lain menurut Suwarma bahwa lambang atau simbol memiliki kegunaan untuk mengelompokkan lambang bilangan dari yang terkecil bahkan sampai bilangan yang lebih besar yang memudahkan perhitungan. Bilangan bisa didapatkan dari kegiatan belajar yang membahas tentang bilangan dengan cara berhitung. Adapun berhitung bisa melalui suara yang nyaring dan berhitung juga dilakukan dengan cara bernyanyi. Aktivitas ini dapat diajarkan kepada anak sehingga dapat berhitung dan mengenali bilangan.

Pada saat belajar bilangan, anak usia dini tidak dituntut bisa berhitung sampai seratus bahkan seribu. Bahkan belajar bilangan tidak menuntut anak harus paham akan operasi pada pelajaran matematika yang sulit. Adapun belajar bilangan yang diberikan anak usia dini mengarah pada kenalkan bilangan dan simbol pada bilangan tersebut. Anak usia dini melakukan belajar bilangan hanya berorientasi untuk mengenalkan anak pada bilangan. Pengenalan lambang bilangan tidak mengenalkan tentang lambang bilangan saja, karena belajar ini menuntut pada anak bisa tahu makna dan nilai pada bilangan tersebut.

Peneliti menyimpulkan bahwa untuk mengenali lambang bilangan harus memiliki kemampuan dan ia harus sanggup paham akan simbol yang

³Budi Yuwono, (2015), *Terampil Sains Pintar Matematika*, (Depok: Puspa Swara Anggota IKAPI), h. 2

menunjukkan banyaknya benda. Anak yang sudah mampu untuk mengenali lambang bilangan maka anak tersebut juga akan sanggup untuk bisa pahami makna dan simbol yang tunjukkan penjelasan bahwa benda itu banyak atau tidak. Lambang bilangan yang bentuknya hanya sekedar hafalan dapat membuat anak hanya tahu tentang lambang bilangan. Bahkan anak tersebut tidak tahu makna dari bilangan tersebut secara detail. Anak yang kemampuannya hanya berbentuk hafal pada lambang bilangan, makai anak itu akan merasa kesulitan. Apalagi saat anak tersebut hendak selesaikan masalah terkait bilangan, maka anak tersebut tidak akan memiliki konsep matang, akhirnya anak bingung pada saat berhadapan pada persoalan yang ada hubungannya dengan bilangan. Menurut peneliti, kegiatan memberikan pengenalan akan lambang pada bilangan untuk anak penting dilakukan pada usia dini ini.

Pada saat lambang bilangan akan dikenalkan kepada anak, haruslah menggunakan kehati-hatian yang tinggi, karena perkara ini tidaklah mudah. Anak bisa mengenal lambang bilangan jika anak telah mengenal konsep bilangannya. Seharusnya anak tidak sekedar mengenal lambang bilangan itu. Apalagi anak juga harus tahu makna pada bilangan tersebut. Konsep bilangan dapat dikenalkan kepada anak dengan cara bertahap. Menurut Piaget, bahwa konsep bilangan bisa dikenali anak usia dini, namun tidak bisa diberikan pelajaran dengan cara langsung. Adapun konsep bilangan harus melalui beberapa tahapan yaitu:

- 1) Terlambatkan dahulu bahasa simbol harus dikenali oleh anak.
- 2) Abstraksi reflektif (*reflective abstraction*).

Anak mendapat latihan untuk bisa berfikir secara simbolis. Anak memakai jari tangan agar bisa menghitung menggunakan benda setelah ia memakai jari tangan. Tahap ini sangat mudah dan efektif untuk melatih kemampuan berhitung anak, seperti hitung banyaknya wadah pensil dengan hitungan satu, dua. Anak bisa belajar cara hubungkan jumlah pada benda itu dengan lambang bilangan.

Suyanto mengungkapkan bahwa untuk melatih anak mengenali bilangan harus menggunakan cara seperti: bermain domino, menghitung dengan jari,

berolah raga dan berhitung sambil bernyanyi bahkan dapat gunakan cara menghitung benda-benda di atas angka 10. Mengajari anak juga bisa menggunakan cara berhitung kelipatan pada sepuluh, kemudian anak kenal pada operasi bilangan yang digunakan untuk ukur volume, mengukur panjang, berat dan mengenal tentang waktu, mata uang bahkan nilai mata uang bisa terjadi.

3) Hubungan konsep bilangan pada lambang ataupun simbol bilangan.

Pada saat anak sudah paham akan makna pada bilangan itu, anak dapat kenal akan lambang maupun simbol bilangan. Anak itu juga pasti bisa menghubungkan sebuah benda untuk diketahui maknanya, seperti buah apel, makna dari satu buah apel dapat ditulis dengan angka 1 begitupun seterusnya. Perkara ini diperbuat hingga anak tahu konsep pada lambang bilangan yang benar.⁴

2. Tujuan Pengenalan Matematika pada Anak Usia Dini

a. Tujuan umum

- 1) Bertujuan untuk anak bisa tahu akan dasar-dasar pada pembelajaran berhitung. Anak juga diharapkan dapat ikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan yang lanjut karena sifat dari pembelajaran ini kompleks.

b. Tujuan khusus

- a) Anak bisa memiliki fikiran yang logis dan sistematis sejak dini. Anak juga diharapkan untuk mampu melakukan pengamatan pada benda-benda yang sifatnya nyata, bisa juga mengamati gambar dan angka yang ada pada lingkungan anak tersebut.
- b) Anak juga dapat menyesuaikan dan ikut terlibat pada kehidupan masyarakat. Apalagi pada kehidupan sehari-hari sangat diperlukan keterampilan bidang berhitung.
- c) Anak bisa memiliki berbagai keterampilan yaitu: teliti, konsentrasi, mampu memberi apresiasi yang tinggi dan berperilaku abstraksi.

⁴Catur Supatmono, (2016), *Matematika Asyik*, (Jakarta: Grasindo), h. 77-78

- d) Anak tersebut bisa paham akan konsep ruang dan juga waktu. Anak juga bisa memperkirakan urutan yang mungkin terjadi pada sebuah peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Adapun imajinasi bisa muncul saat hendak menciptakan sesuatu dengan spontan.⁵

3. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang baru saja dilahirkan hingga berusia 6 tahun. Perlu diketahui bahwa usia dapat menolong untuk membentuk karakter pribadi anak. Pada usia dini, perkembangan yang terjadi pada anak bisa tumbuh secara signifikan dan pertumbuhannya juga pesat. Usia dini bisa dinamai usia emas..⁶

Pada UU Sistem Pendidikan Nasional no. 20 pada pasal 28 ayat 1 memberikan penjelasan bahwasannya pendidikan anak usia dini bisa terselenggara sebelum dimulainya jenjang pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar mulai usia 7 tahun.⁷ Seorang pakar pendidikan Brede Kamp Memberikan pernyataan bahwa anak usia dini seharusnya berusia 0-8 tahun.⁸ Sudah jelas bahwa anak usia dini sedang mengalami proses untuk berkembang dengan pesat dan fundamental dan usianya diantara 0-8 tahun.

Peneliti memberikan kesimpulan bahwa anak usia dini memiliki usia 0-6 atau 0-8 tahun. Anak akan melewati proses untuk tumbuh dan berkembang. Hak ini merupakan pondasi awal untuk anak agar bisa menjalani hidup dengan baik di dunia ini.

Setiap anak terlahir memiliki keunikan tersendiri, apalagi setiap anak terdapat karakteristik yang berbeda. Anak memilih sifat yang berbeda dan tidak akan bisa diperlakukan sama kepada yang lain. Orang yang telah dewasa seharusnya paham tentang anak sekaligus dengan karakteristiknya. Apalagi seorang anak hakikatnya makhluk yang memiliki pengetahuan. Tentu, gaya

⁵Purwigati, *Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Paud Massir Pulpas Kota Karang Kota Bandar Lampung Tahun 2016*. Jurnal paud Vol 2 No. 2, 2016, h. 9-11

⁶Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing), h. 3.

⁷Khairina, (2016), *Pengembangan Bahasa Anak Usia Raudhatul Athfal*, (Medan: Perdana Publishing), h. 15.

⁸Masganti Sitorus, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing), h. 5.

belajar anak bisa saat sedang interaksi social. Interaksi ini dilakukan dengan orang dewasa dan bisa pada anak seusianya.⁹ Anak merupakan individu yang belum paham akan norma, aturan, tata krama. Prilaku sopan dan perkara lain yang berlaku pada kehidupan. Anak seharusnya diajari berkomunikasi dengan orang lain sehingga mudah untuk pahami kondisi orang lain. Anak sangat membutuhkan bimbingan untuk memahami tentang kehidupan di dunia. Anak juga perlu mendapatkan bimbingan memahami fenomena alam. Anak juga seharusnya bisa melakukan berbagai keterampilan yang dibutuhkan pada kehidupan masyarakat.¹⁰ Perihal perkara membimbing anak, Allah telah berfirman pada Alquran surah an-Nisa ayat 9 yaitu:

وَلْيَحْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةَ ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا
قَوْلًا سَدِيدًا (9)

Artinya: “Dan hendaklah takut akan Allah bagi mereka yang tinggalkan anak yang lemah dibelakang mereka. Mereka harus khawatir akan (kesejahteraan) pada mereka. Karena itu seharusnya mereka bertakwalah pada Allah. dan hendaklah mengatakan perkataan yang benar”. (QS. An-Nisa:9)¹¹

Ayat tersebut memberikan penjelasan bahwa membimbing anak itu perkara yang penting. Pakar Alquran yakni Quraish Shihab menjelaskan bahwa surah an-Nisa ayat 9 mengajak seluruh umat Islam untuk siapkan generasi yang meneruskan perjuangan ummat. Tentunya generasu yang akan disiapkan memiliki kualitas. Pada saat generasi penerus telah mampu menjadinya potensinya berkembang untuk bekal kehidupan dimasa mendatang. Pada akhirnya Islam memiliki masa depan yang cerah.¹²

Allah menitipkan anak bagi kedua orang tuanya sebagai amanat. Anak pada dasarnya memiliki hati yang masih suci bagaikan permata. Anak yang

⁹Khadijah, *Pendidikan Prasekolah.....*, h. 4-5.

¹⁰Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing), h. 4.

¹¹Soenarjo, (2003), *Al Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Departemen Agama RI), h. 237.

¹²M. Quraish Shihab, (2002), *Tafsir Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati), h. 355.

baru lahir itu diibaratkan kertas yang masih polos dan anak masih terbebas akan segala macam pahatan dan gambaran. Pada saat anak dibiasakan untuk berbuat kebaikan, maka anak itu bisa tumbuh menjadi orang yang baik. Sebaliknya, saat anak di buasakan mengerjakan perkara yang buruk dan tidak mendapat perhatian, apalagi sampai ditelantarkan tanpa memperoleh pendidikan, maka perilaku anak tersebut akan menjadi seperti hewan ternak yang bebas tanpa aturan. Pada saat anak berperilaku semaunya, maka anak tersebut akan celaka dan binasa.¹³

Peneliti menyimpulkan bahwa anak itu tanggung jawab yang harus diemban orangtuanya. Anak yang masih berusia dini, masih sangat polos. Anak akan memiliki perilaku yang sesuai akan yang telah dilihat pada lingkungannya. Pada usia dini, anak sangat membutuhkan asupan pendidikan yang terbaik karena pengaruh buruk masih bisa di tangkap oleh anak. Perilaku baik dan buruk dari anak tersebut tergantung bagaimana orang tua mendidik anaknya. Pada saat orang tua mencontohkan kebiasaan yang buruk kepada anak, maka anak akan sulit melakukan perkara yang baik. Akhirnya anak bisa saja tumbuh menjadi orang yang jahat. Maka sebaliknya jika orang tuanya mendidik anaknya dengan penuh kasih sayang dan cinta dan mencontoh kebiasaan yg baik, maka anak tersebut akan terbiasa dengan kebaikan.

Hakikat dari anak usia dini dijelaskan Bredecamp dan Coople, Brener, serta Kellough, menurut mereka, anak yang masih berusia dini haruslah:

- a. Bisa mengekspresikan perilaku yang relatif spontan. Perilaku yang timbul pada diri anak harusnya bersikap relatif asli. Adapun yang ada pada perasaan dan pikiran direfleksikan dengan baik.
- b. Anak haruslah memiliki berbagai sifat unik. Apalagi setiap anak memiliki perbedaan satu sama lain. Anak juga dapat memiliki latar belakang kehidupan, bawaan diri, minat dan kapabilitas masing-masing.
- c. Anak itu harus memiliki sikap *egosentris*. Apalagi anak bisa lebih cenderung paham terhadap apa yang ia lihat dan anak juga bisa memahami makna sesuatu berdasarkan kepentingannya. Bagi anak, sesuatu hal yang terkait dirinya akan sangat penting untuknya.

¹³Syafaruddin, dkk, (2011), *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing), h. 11

- d. Rasa ingin tahu muncul pada diri anak dan ia akan antusias pada berbagai perkara. Kemampuan pada anak harus senantiasa dikembangkan. Rasa ingin tahu yang kuat membuat anak TK focus pada aktivitasnya untuk memperhatikan bahkan sennag bertanya pada perkara yang telah ia lihat dan ia akan antusias pada hal-hal baru.
- e. Anak usia dini memiliki sikap aktif. Anak yang masih beusia dini seharusnya memperbanyak aktivitas yang diminati. Selama ia masih terbangun. Anak juga tidak mudah lelah, tidak bosan dan tidak mudah berhenti saat melakukan aktivitasnya. Pada saat anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru, mereka akan seakin tertantang untuk menyelesaikannya.
- f. Anak yang masih berusia dini pada umumnya memiliki banyak fantasi. anak yang masih berusia dini memiliki kecenderungan pada perkara yang sifatnya imajinatif. Lagipula anak memiliki karakter yang tidak hanya senang akan cerita yang bersifat khayalan, namun anak juga senang bercerita kepada orang lain.
- g. Anak usia dini masih memiliki perasaan frustasi. Apalagi anak tersebut masih mudah kecewa Ketika ia menghadapi sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginan hatinya. Ia bisa saja menangis bahkan marah saat keinginannya tidak tergapai.
- h. Anak usia dini biasaya belum bisa mempertimbangkan sesuatu hal dengan baik saat ia bertindak. Anak dapat berkembang sesuai cara berpikirnya. anak usia dini masih belum miliki kemampuan untuk mempertimbangkan secara matang terkait pada hal yang membayakan jiwanya. Anak usia dini kadang senang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.
- i. Anak usia dini sifatnya masih eksploratif dan jiwa petualangnya masih sangat mendalam. Anak usia dini miliki rasa ingin tahu yang tertanam pada drinya, sehingga anak usia dini memiliki kecenderungan mencoba sesuatu hal baru. Anak usia dini senang menjelajah serta mempelajari perkara yang masih baru. Anak juga terkadang terlibat secara intensif untuk melakukan kegiatan dan memperhatikan sekitarnya.

- j. Anak usia dini umumnya masih minim untuk memperhatikan sesuatu, karena mereka memiliki daya perhatian pendek. Jika ingin dibandingkan maka berbeda pada hal yang instrinsik menarik dan menyenangkan. Anak usia dini masih memiliki kesulitan untuk perhatian sesuatu pada waktu yang lama.
- k. Masa usia dini itu masa belajar yang membuat anak bisa berpotensi. Anak akan banyak belajar pada pengalaman pada saat dia senang melakukan aktivitasnya. Ada penyebab terjadi berbagai perubahan perilaku si anak. Anak akan senantiasa mencari tahu berbagai perkara. Anak senang mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang baru ia pelajari. Anak usia dini memiliki kecenderungan untuk belajar pada pengalaman karena adanya interaksi dengan benda. Anak usia dini juga bisa belajar pada orang lain. Anak usia dini juga bisa belajar menggunakan simbol.
- l. Anak usia dini senang saling menunjukkan minat dan bakatnya kepada teman. Pengalaman sosial dan usia anak yang semakin bertambah membuat anak semakin berminat pada orang lain. Anak senang bekerja sama dan memiliki hubungan baik dengan temannya. Penguasaan perbendaharaan kata pada anak semakin baik, sehingga bisa membuatnya berinteraksi dengan orang lain. Adapun karakteristik anak usia dini secara umum: 1) suka untuk meniru, 2) ingin mencoba berbagai perkara, 3) riang, 4) suka bermain, 5) spontan, 6) jujur, 7) ingin tahu dengan suka bertanya, 8) unik, 9) suka menunjukkan diri, 10) senang bergerak.¹⁴

4. Hak-Hak Anak

Sebagai generasi penerus maka keberadaan anak-anak adalah tanggung jawab bagi orang tuanya. Alquran menyebutkan bahwa anak ada kalanya sebagai fitnah di dalam kehidupan dan kadang-kadang dapat juga menjadi perhiasan. Anak itu fitnah karena anak-anak dapat melalaikan orang tuanya dari mengingat tuhan. Adapun yang dimaksud dengan anak sebagai fitnah menurut Al-Thabari yakin bahwa kehadiran mereka dapat menjadi cobaan pada

¹⁴Syafaruddin, dkk, (2011) *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing), h. 6-8.

kehidupan.¹⁵

Beberapa ayat di dalam Alquran membuat kedudukan anak sama dengan harta. Harta akan menjadi penolong bagi pemiliknya jika dapat dikelola dengan baik, ketika harta tidak dapat diurus dengan baik, maka harta akan menjadi petaka bahkan menjadikan pemiliknya sebagai hamba Allah yang lalai. Perihal ini juga berlaku pada anak. Pada saat anak mendapatkan pendidikan yang layak lagi baik, maka anak tersebut akan dapat menolong orang tuanya. Akan tetapi anak akan menjadi musibah saat tidak mendapatkan pendidikan yang baik. Sebagai orang tua, jika telah Allah berikan anak sebagai amanah, maka wajib dipelihara dengan sebaik-baiknya.¹⁶

Sebagai amanah dari Allah, anak seharusnya mendapatkan pendidikan dengan baik. Pendidikan terbaik sangat tepat dikasihkan untuk anak. Anak usia dini juga telah menjalani proses pendidikan dengan baik sejak usia dini, anak akan menjadi orang yang baik. Akan tetapi saat anak telah terbiasa dengan pola pendidikan yang buruk, maka ia akan memiliki perilaku yang tidak baik. Padahal seharusnya anak bisa menjadi penolong bagi orang tuanya saat masih di dunia dan kelak di akhirat. Akhirnya anak telah menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. Menurut Alquran, anak memiliki hak:

- a. Hak untuk mendapatkan do'a supaya menjadi orang baik
- b. Hak untuk mendapatkan pendidikan aqidah
- c. Hak untuk beragama
- d. Hak untuk menyusu yang batas akhir waktunya tidak ditentukan
- e. Hak untuk kasih sayang
- f. Hak untuk mendapatkan kehidupan yang layak
- g. Hak untuk pengayoman yang baik

Hak-hak anak yang tertera pada memiliki prinsipnya untuk menanamkan moral yang baik kepada anak. Perkembangan anak merupakan hasil dari upaya yang dilakukan orang tuanya untuk mendidiknya. Alquran telah tunjukkan cara yang harus ditempuh untuk mendidik anak.¹⁷

Anak memiliki potensi serta bakat yang ia bawa saat ia dilahirkan

¹⁵Achyar Zein, (2010), *Al-Qur'an Kitab Kehidupan*, (Medan: IAIN Press), h. 114.

¹⁶*Ibid* h. 115-116

¹⁷*Ibid*, h.116-118

kedunia. Setiap anak memiliki kemampuan yang relative beda dengan anak yang lain. Beri makan, minum, pakaian dan perlindungan pada anak sejak ia dilahirkan. Bahkan anak sangat membutuhkan bimbingan dan pertolong untuk bisa berdiri dan berjalan. Anak juga sangat membutuhkan latihan berbicara sejak ia lahir dan diajari untuk bisa berteman dan memilih teman yang baik. Anak merupakan harta terpenting bagi orang tua sehingga orang tua harus tahu terdapat nilai penting yang ada di dalam diri anak, yaitu:

- a. Anak sebagai rahmat Allah,
- b. Anak sebagai media beramal,
- c. Anak sebagai penguji iman,
- d. Anak merupakan amanah dari Allah,
- e. Anak masih menjadi barang gadaian,
- f. Anak itu unsur kebahagiaan,
- g. Sebagai bekal di akhirat,
- h. Anak sebagai penyambung cita-cita,
- i. Sebagai tempat tumpuan di hari tua,

Saat membahas mengenai nilai penting ini, ada sebuah firman Allah dalam surat Alquran pada surah An-Anfal ayat 28. Ayat ini memiliki kaitan dengan nilai.

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا آمَاوَا لَكُمْ وَأَوْلَا دُكُمُ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ (28)

Artinya: Dan ketahuilah sungguh harta dan anak-anakmu itu cobaan. Dan sesungguhnya disisi Allah terdapat pahala yang besar

Ayat ini memberikan penjelasan bahwa anak bisa dibanggakan oleh orang tuanya jika anak tersebut dapat tumbuh dan alami perkembangan yang diharapkan oleh orang tua. Anak akan mendapatkan keselamatan jika hidup sesuai dengan ketentuan Allah swt. Anak dapat menjadi penyebab datangnya kebahagiaan jika telah memenuhi ketentuan takwa dari Allah, sehingga harapan orang tua yang ingin anaknya selamat dunia dan akhirat tercapai. Anak bisa menjadi durhaka bahkan melenceng saat orang tua tidak melaksanakan amanah Allah.

Periode kanak-kanak yaitu waktu yang subur dan paling dominan untuk

seorang *murobbi* (pendidik) yang hendak menanamkan nilai dan norma yang berlaku sesuai agama dan kehidupan di masyarakat. Pendidik juga seharusnya menunjukkan perilaku yang bersih kepada anak agar anak tersebut dapat mencontohnya dan mempraktikkannya pada setiap terjang kehidupan. Anak itu amanat yang Allah berikan untuk kedua orang tuanya. Anak masih memiliki hati yang suci dan begitu polos karena masih terbebas akan berbagai macam pahatan dan gambaran. Anak juga bisa menerima setiap pahatan apapun, karena ia masih memiliki kecenderungan pada kebiasaan yang ia lakukan. Pada saat anak mendapatkan pengetahuan dan ia di biasakan untuk berbuat baik, anak itu akan tumbuh dan termasuk golongan orang yang baik. Ia juga akan selamat pada kehidupan dunia dan akhirat. Mendidik anak di usia dini harus dilakukan oleh orang tuanya sebagai pendidik (*murobbi*) pertama anak.¹⁸

5. Pendidikan Anak Usia Dini

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa saat anak dilahirkan, ia telah memiliki bekal potensi dan bakat dan bawaan yang berbeda daripada yang lain. Anak mendapatkan bantuan dari orang tuanya sejak pertama kali lahir sampai ia dewasa, karena anak masih membutuhkan makan, minum, pakaian dan perlindungan. Anak sangat membutuhkan bimbingan karena anak perlu mendapat bantuan agar bisa berdiri dan berjalan sendiri. Anak juga butuh latihan berbicara dan diajar berteman yang baik.

Perkembangan anak menuju kematangannya sangat butuh bimbingan yang diberikan oleh para pendidik. Mendidik anak bisa dilakukan oleh orang tua maupun guru. Para pendidik memiliki tanggung jawab untuk membangun pribadi anak sejak berada di usia dini. Pendidik harus tau apakah anak tersebut berkembang optimal atau malah mengalami penurunan kualitas diri. Adapun memberikan pendidikan dan juga bimbingan juga perlu memenuhi berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini ini merupakan fase anak akan siap menerima pendidikan dan setelahnya akan berlanjut pada usia formal.

¹⁸Syafaruddin, dkk, (2011) *Pendidikan Prasekolah*,..... h. 9-11

UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I pasal I ayat 14 memberikan penjelasan bahwa pendidikan untuk anak usia dini (PAUD) yaitu usaha untuk melakukan pembinaan kepada anak dari ia lahir sampai pada usia enam tahun. Upaya ini harus dibarengi pemberian pendidikan pada anak itu. Hal ini dilakukan dengan harapan anak berkembang dari segi jasmani dan rohaninya dapat berjalan. Anak juga memiliki kesiapan untuk berada pada pendidikan lanjut. Pasal 28 ayat 3 nya memberikan penjelasan, pendidikan anak usia dini ini terdapat jalur pendidikan yang formal. Adapun bentuknya yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dan yang memiliki derajat.¹⁹ Syariat Islam sangat mendukung diberlakukannya pendidikan pada anak usia dini, sebagaimana sabda Nabi saw.:

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذَنْبٍ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ أَبِي سَلَمَةَ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ
أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى
الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبَيْمَةِ تُنْتَجُ الْبَيْمَةُ هَلْ
تَرَى فِيهَا جَدْعَاءَ

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Adam. Telah diceritakan kepada kami oleh Ibnu Abu Dza'bi dari Az Zuhriy dari Abu Salamah bin 'Abdurrahman. Bahwa dari Abu Hurairah ra. Ia berkata sungguh Nabi saw. bersabda: "Setiap anak lahir dengan fithrahnya. Kedua orang tuanya yang jadikan anak itu Yahudi, Nashrani maupun Majusi. Perihal ini sama pada binatang ternak yang lahirkan binatang ternak sempurna. Adakah kalian lihat terdapat cacat?" (HR. Bukhari)²⁰

Rasulullah saw. menganjurkan agar anak senantiasa diberikan pendidikan

¹⁹Menteri Pendidikan Nasional (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional), h. 3.

²⁰Imam Bukhari, t.th, *Kitab Shahih Buhari, Bab al-Jana'iz, Bab Ma Qila Aulad Al-Musyrikin*, Juz. 5, (tt., tp.), h. 181, hadis no. 1296.

yang terdiri atas pendidikan agama dan pendidikan umum, agar anak tersebut mempunyai pengetahuan, sikap, pengalaman dan keterampilan. Anak usia dini seharusnya dapat menjadi investasi jangka panjang bagi keluarga dan bangsanya. Keluarga akan berbahagia jika telah lihat anaknya berhasil pada bidang pendidikan. Keluarga juga bahagia saat anak telah mampu bersosialisasi di masyarakat masyarakat. Bangsa Indonesia membutuhkan manusia yang di dirinya terdapat karakter yang baik. Manusia itu juga harus miliki pengetahuan yang layak. Jika berbagai hal ini terpenuhi maka negeri ini bisa makmur dan tentram. Pendidikan anak usia dini dibuat dengan harapan kembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak.²¹

Beberapa pemahaman yang menjelaskan tentang pendidikan anak usia dini (PAUD). Akan tetapi peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pemberian pendidikan kepada anak yang masih berusia 0-6 tahun. Pendidikan ini bertujuan bisa mengembangkan potensi-potensi yang terdapat pada jiwa dan diri anak tersebut. Seorang anak ibarat kertas putih. Lingkungan sekitarnya yang memiliki peran untuk mengisinya dengan memberi pendidikan yang baik. Pada saat perkara ini dipenuhi, warna dan goresan tinta kehidupan akan menjadi indah terlukis di kertas tersebut. Proses pembelajaran yang baik bisa menjadikan anak memiliki rasa senang sehingga hasil belajar anak bisa optimal dan tidak alami kejenuhan. Adapun bermain balok harus menggunakan alat yang bermacam-macam. Aktivitas yang bervariasi pada permainan balok diharapkan dapat menolong anak cepat untuk kenal sekaligus paham berbagai ukuran, warna, dan. Bentuknya. Permainan memakai balok akan bisa berperan untuk kembangkan kecerdasan iq anak. Cara bermainnya dengan simbolis. Adapun bermain simbolis juga menjadi kegiatan yang mengembangkan daya berpikir anak secara abstrak.

6. Permainan Balok Angka

a. Pengertian Bermain Dan Permainan

Huijinga memberi penjelasan bermain itu tindakan atau kesibukan yang diperbuat dengan cara sukarela pada tempat, waktu dan batasan yang telah menjadi sebuah aturan yang mengikat. Bermain harus dilakukan dengan suka

²¹Khadijah (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing), h. 4.

rela, karena harus sesuai tujuan yang telah ia cantumkan pada dirinya. Bermain bisa disertai dengan prasaan tegang maupun senang. Adapun dalam permainan harus ada perhatian kepada suatu yang lain

Menurut Hurlock, bermain itu kegiatan yang diperbuat agar bisa mendapatkan kebahagiaan. Bermain itu tanpa melakukan pertimbangan pada hasil akhirnya. Bermain seharusnya dilakukan dengan suka rela. Pada kegiatan bermain juga tanpa ada paksaan yang menekan pelakunya.²²

Johnson mengemukakan bahwa permainan diartikan dengan fantasi yang timbul saat melamun. Anak dapat memproyeksikan harapan atas penyelesaian konflik pribadi saat sedang melakukan permainan. Anak juga bisa mengeluarkan semua prasaan negatif yang ia dapatkan dari pengalaman yang tidak menyenangkan. Bermain juga bisa mengatasi traumatik disebabkan harapan yang tidak tercapai.

Menurut Vygotsky bermain menjadikan anak memiliki peranan yang langsung. Bermain bisa mengembangkan kognisi pada anak. Anak tidak akan mampu berfikir dengan abstrak disaat dirinya tidak kenal akan makna dari objek yang ia liat dan anak tidak dapat membaur.

Menurut Bateson, bahwa bermain merupakan cara bagi anak agar memajukan kecepatannya sehingga dapat masuk melalui perangsangan (stimulus) yang di dapatkan dari dunia luar dan juga dari dalam diri. Bermain merupakan aktivitas otidak yang telah memainkan perannya secara konstan dan anak merekam pengalamannya tersebut. Bermain bisa mengobtimalkan laju simulasi anak tersebut pada luar dan dalamnya. Anak juga menampilkan emosi senang.²³

Peneliti menyimpulkan bahwa bermain itu adalah kegiatan yang membuat anak menjadi anak dan memiliki manfaat untuk mengembangkan perkembangan sosial, emosi bahkan kepribadian dari si anak. Kegiatan bermain anak bisa membuat simulasi anak baik dari luar dan dalam lalu menjadi optimal. Potensi tersebut bisa dipakai secara aktual dan harusnya bisa memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh sianak pada fase kehidupan

²²Khadijah, dkk, (2017), *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan Perdana Publishing), h. 4-5

²³*Ibid.* h. 6-12

yang sebenarnya, Anak seharusnya memiliki kesadaran endiri dan juga peka untuk membantu orang.

Peneliti menilai bahwa pembelajaran yang efektif diterapkann pada anak RA yakni melalui “bermain”. Anak bisa banyak belajar pada saat bermain. Kegiatan bermain juga bisa membuat anak melakukan eksplorasi pada objek. Bermain dapat jadikan anak mampu tingkatan pengetahuannya karena bermain itu bisa bersosialisasi kepada orang dewasa. Bermain juga membuat anak dapat lebih memahaminya suatu peristiwa dengan bahasa dan gerakan karena telah berpengalaman. Perkara ini dapat menjadikan pemikiran anak menjadi tumbuh pada bidang kognitif ke arah verbal.

Kegiatan bermain bisa melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya sendiri. Pada saat kemampuan ini digunakan, maka abjad memecahkan berbagai masalah. Kemampuan itu menjadikan anak tersebut bisa mencari jawaban yang berbeda. Bermain juga dapat mengembangkan kekreatifitas anak karena anak melakukan kegiatan karena terkandung kelenturan. Anak usia dini bisa memanfaatkan imajinasi yang timbul dari ekspresi diri. Adapun fungsi bermain ini penting karena bermain membuat anak bisa belajar untuk kenal akan perkara yang ada di kehidupan.

Menurut Montolalu pembelajaran melalui bermain bisa menjadikan anak memiliki sikap ingin tahu yang tinggi dan anak mendapatkan latihan yang banyak saat sedang mengamati sesuatu. Bermain juga membuat anak bisa membandingkan mana yang aman dan yang bahaya, akhirnya anak bisa menemukan cara untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi.²⁴

Sehubungan dengan itu, beberapa pakar anak usia dini juga mengembangkan teori tentang bermain yakni:

1) Teori Groos

Teori Groos mengungkapkan bahwa permainan ini dapat dijadikan sebagai latihan. Permainan memiliki fungsi yang begitu penting pada kehidupan. Permainan bisa dilakukan oleh perempuan dengan bonekanya dan memerankan dirinya sebagai seorang ibu yang menjaga dan mengasuh anaknya. Prilaku anak berbicara sendiri dengan boneka

²⁴*ibid*, h. 8.

tersebut. Perilaku anak yang menggendong, memakaikan, memandikan baju bahkan berpura memberi makan dan menidurkan bonekanya, maka perilaku ini termasuk pada latihan untuk perannya dikemudian hari sebagai seorang ibu sungguhan.

2). Teori Hall

Teori Hall ini memberikan penjelasan bahwa permainan ini adalah sisa dari periode perkembangan yang dialami manusia dari waktu dulu. Sekarang perlu diketahui bahwa dalam perkembangan dari manusia terdapat stadium transisi. Artinya, permainan bisa menjadi warisan berbentuk kebudayaan dari orang terdahulu karena dimainkan sejak generasi pertama hingga saat ini.

3). Teori Scaller

Teori Scaller memberikan penjelasan bahwa permainan bisa berikan kelapangan untuk orang yang sedang melaksanakan tugasnya. Permainan juga memiliki sifat membersihkan. Permainan merupakan kebalikan dari pada bekerja pada hubungan sufat pembersihannya tadi.

4). Teori Herbert Spencer

Tori Herbert Spencer berpendapat permainan dapat menyalurkan sisa pada energi manusia untuk dilepaskan. Evolusi yang terjadi pada manusia dapat menuju pada tingkatan yang tidak banyak butuh energi. Kelebihan energi pada manusia harus di salurkan dengan cara yang sesuai, sehingga permainan cara yang baik menyalurkan hal tersebut.

5). Teori Ljublinskaja

Teori Ljublinskaja menjelaskan bahwa permainan itu merupakan cerminan dari realitas. Permainan juga merupakan bentuk awal diperolehnya pengetahuan. Teori ini berpendapat bahwa permainan ditentukan oleh kebudayaan. Permainan bisa dilakukan oleh anak usia dini sepanjang hari. Menurut mereka bermain bukan suatu perkara yang sia-sia. Kegiatan bermain bisa menjadikan anak memperoleh pengetahuan baru, apalagi pada aspek kognitif, fisik/motorik, social dan bahasa, emosional, seni bahkan pada aspek keagamaan.

Peneliti memberikan kesimpulan bahwa bermain menjadi sarana latihan

yang bisa menjadikan kepribadian anak semakin terbentuk. Melalui aturan-aturan, permainan bisa diwariskan oleh budaya atau tradisi masa terdahulu yang dimainkan secara turun-temurun yang untuk memberikan pengalaman atau pengetahuan yang bersifat bermain sambil belajar.

Pada proses pembelajaran, bisa dilakukan beberapa kegiatan yang sebelumnya dirancang. Perbuatan itu dilakukan dengan memakai pendekatan tematik. Peneliti yakin perbuatan itu dapat cocok untuk anak karena seorang pendidik sudah memikirkan tema yang dipakai dapat membuarkan anak menjadi minat pada pelajaran itu. Tema akan menjadi alat/sarana atau wadah agar konsep dapat diperkenalkan dengan baik kepada anak. Kemampuan yang bisa berkembang seperti kemampuan pada bidang kognitif karena bisa meningkatkan kemampuan anak untuk tahu akan lambang bilangan. Pada saat permainan media balok angka dilakukan oleh anak, maka akan berdampak pada anak akhirnya anak dapat kenal baik tentang angka. Bermain ini bisa penting untuk anak karena:

- 1) Anak bisa dapat kesempatan kembangkan potensinya;
- 2) Anak akan menemukan jati dirinya. Anak akan paham pada kekuatan, kelemahannya, minat dan kebutuhannya;
- 3) Anak bisa dapatkan peluang agar secara fisik, bahasa intelektual bahkan perilaku anak bisa berkembang dengan utuh;
- 4) Anak bisa terbiasa memakai seluruh panca indranya hingga terlatih menjadi baik;
- 5) Bermain bisa menjadi motivasi untuk anak untuk tahu dan paham akan sesuatu secara mandalam.²⁵

Bermain itu sangat penting agar anak berkembang pada hidupnya. Hetherington dan Parke menjelaskan bahwa tiga manfaat bermain:

1). Fungsi Kognitif

²⁵Pascalian Hadi Pradana, *Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini*, Jurnal PAUD Tambusai Vol. 2 No. 2 (2016) h. 19-20

Bermain bisa membuat kognitif anak agar dapat berkembang optimal. Penjelahan juga bisa dilakukan anak sekitar lingkungannya. Anak juga bisa belajar pada objek yang ada pada lingkungannya. Anak dapat memecahkan masalah yang dihadapi saat ia melakukan permainan. Anak juga bisa menemukan pengetahuan saat proses bermain. Bermain juga bisa menjadikan anak tahu akan ketrampilan dan kompetensinya. Fungsi ini bisa diperbuat dengan cara yang asyik.

2) Fungsi Sosial

Bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial pada diri anak. Anak bisa bermain bersama anak lain. Bermain jadi anak bisa bersosialisasi. Anak juga dapat menjalin komunikasi pada temannya dengan menyesuaikan diri. Apalagi pada permainan fantasi, anak berperan yang seharusnya dan anak belajar untuk paham tentang keadaan orang lain, karena anak mempelajarinya dari peran yang dimainkannya.

3). Fungsi Emosi

Kegiatan bermain bisa membuat anak memecahkan masalah pada emosinya. Anak juga dapat belajar mengatasi kegelisahan yang berkecamuk dalam batin. Kegiatan bermain mungkin bisa membuat energi fisik pada anak bisa dilepaskan dengan perasaan yang terpendam bisa terbebas. Fungsi emosi bisa membuat anak dapat mengatasi masalah yang dialaminya pada kehidupan. Perilaku tertawa, menangis bahkan kecewa itu merupakan tiga hal dirasakan anak saat bermain dan ini merupakan suatu kewajiban.

Teori kognitif menyebutkan dengan jelas tentang bermain itu penting bagi anak. Bermain tidak saja kembangkan kemampuan bidang kognisi dari anak tersebut, akan tetapi bisa mengembangkan anak pada bidang lainnya, terutama pada aspek emosional dan sosial dari si anak. Perkembangan sosial, kognisi pada emosi anak diperlukan agar kreativitas anak tidak terjadi penumpukan.²⁶

b. Ciri-ciri Bermain Dan Permainan

²⁶Masganti Sitorus, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing), h. 37

Cara melihat anak bermain atau tidak bisa dilihat pada ciri berikut :

- 1) Anak-anak akan terlihat bersama-sama pada saat bermain. Bermain bisa menjadikan anak berinteraksi sehingga kegiatan bermain menjadi semakin menarik.
- 2) Anak dituntut aktif dan bergerak serta senantiasa berfikir. Anak tidak bisa berdiam diri karena akan senantiasa bergerak untuk bermain. Anak dapat memakai benda, disebut alat bermain. Anak juga bisa bermain tanpa benda, baik secara individual saja maupun bisa juga berkelompok.
- 3) Cirinya yaitu pontan dan suka rela. Bermain yang layak pada anak seharusnya atas dirinya sendiri tanpa disuruh orang lain.
- 4) Sifatnya bisa berpura-pura atau tidak benaran. Pada saat anak-anak bermain, ia akan berada pada perannya di dunia nyata.
- 5) Bermain memiliki aturan yang sesuai pada kebutuhan anak. Bermain mengharuskan anak mentaati peraturan yang telah sesuai pada kemampuan anak tersebut.
- 6) Bermain dapat menimbulkan motivasi pada anak. Bermain juga dapat diperbuat oleh anak dikarenakan adanya motivasi internal (dalam diri)
- 7) Fleksibel. Anak dapat memilih permainan yang disukai secara bebas. Anak juga bisa kapan saja beralih ke permainan lain walau permainan yang sebelumnya belum tuntas dimainkan.
- 8) Bermain bisa membuat ekspresi positif dalam diri anak sehingga merasa gembira.

Ciri Permainan

- 1) Pada permainan, harus ada yang bermain dengan sesuatu.
- 2) Adanya timbal balik pada permainan sehingga terjadi interaksi.
- 3) Permainan senantiasa berkembang, sifatnya juga tidak statis, karena permainan ini dinamis. Proses dialektik pada permainan yaitu tese-antese-sintese. Perputaran pada prosesnya menjadikan permainan mencapai tingkat klimaks dan mulai dari awal.
- 4) Pada permainan terdapat pergantian. Permainan juga bisa diramal. Permainan itu harus dipikirkan karena memiliki suatu cara agar di

coba pada puncak tertinggi yang sudah ditentukan.

- 5) Permainan dapat dilakukan dengan benda ataupun manusia, akan tetapi bisa dilakukan juga dengan lawan dipertandingan.
- 6) Permainan butuh ruangan dan aturannya tersendiri.
- 7) Pada permainan terdapat batas cara bermain.²⁷

c. Fungsi Bermain Dan Permainan

Bermain memiliki fungsi untuk anak, baik pada perkembangan maupun pada kebutuhan mereka. Gervy berpendapat bahwa bermain memiliki kaitan pada pertumbuhan anak. Akan tetapi, Catron dan Allen memberikan penjelasan tentang fungsi bermain untuk anak sebagai sarana mengembangkan enam aspek yang ada pada perkembangan anak. Aspek-aspek tersebut terdiri atas: kognisi, kesadaran diri, komunikasi, sosial, emosional, bahkan terampil pada bidang motorik. Perlu disadari bermain dapat menjadikan anak memiliki pengalaman pada emosi yang banyak, seperti: kecewa, senang, marah, bergairah, sedih, bangga dan sebagainya. Kegiatan bermain dapat membuat anak paham akan kaitan dirinya dengan lingkungan sosial. Anak bisa belajar bergaul saat paham tentang aturannya.

Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan bermain ada fungsinya, apalagi bisa mempengaruhi aspek yang diperlukan untuk perkembangan anak usia dini. Jika anak usia sudah bisa kenal pada dirinya dan hubungannya dengan masyarakat, maka emosi pada anak usia dini seperti (perasaan senang, bangga, sedih, bergairah, kecewa bahkan marah dan takut) akan berkembang. Begitu juga perkembangan sosial (interaksi sosial, kerja sama, peduli akan sesama, menghemat sumber daya) bisa buat anak paham pada konflik dan trauma sosial. Anak pun dapat mengatasi berbagai masalah.²⁸

d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

²⁷Khadijah, *Bermain..* h. 11-12

²⁸*Ibid.* h. 8-9

Bermain punya fungsi besar pada kehidupan anak. Bermain juga memiliki manfaat. Bermain bisa membuat anak merasakan sentuhan yang menjadikannya bergembira, tertawa. Bahkan teriakan anak saat bermain merupakan bagian dari kehidupan, artinya bermain akan menjadikan individu tersebut menjadi baik. Bermain memiliki efek yang positif pada perkembangan di jiwa anak. Adapun manfaat adanya proses bermain:

- 1) Bisa meningkatkan kreativitas pada anak
- 2) Anak memiliki rasa ingin bersaing. Hal ini baik pada anak
- 3) Keterampilan anak pada bidang problem solving juga kemampuan berfikirnya meningkat.
- 4) Rasa percaya diri anak semakin bertambah
- 5) Aportivitas dan kejujuran pada anak juga akan meningkat.
- 6) Emosi positif pada anak bisa timbul dan anak semakin percaya diri.
- 7) Bermain akan menjadi proses agar program positif dapat ditanam dengan baik di pikiran bawah sadar anak²⁹

e. Pengertian Balok Angka

Selain puzzle angka alat permainan bisa dipakai untuk melatih kecerdasan matematis logis pada anak yaitu permainan balok. Permainan balok angka bisa melatih anak-anak untuk menjadikan logikanya semakin berkembang. Permainan balok dilakukan dengan menyusun balok tersebut sesuai urutan angka pada balok. Permainan ini juga dapat menstimulasi logika dan melatih kreativitas anak. Alat permainan balok memiliki berbagai fungsi dan manfaat untuk mengembangkan anak di usia dini.³⁰

Balok menjadi media bermain konstruktif. Anak akan terlibat langsung pada proses berfikir. Permainan ini membentuk dan menggabungkan obyek tertentu sehingga membuat anak dapat kembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Menurut Sudono, balok cuisenaire merupakan balok sepuluh tingkat, yaitu terdiri dari angka satu sampai sepuluh.

Balok cuisenaire menurut George Cuisenaire dari Belgia yaitu sulit

²⁹*Ibid*, h. 19-20

³⁰M.Fadillah, (2017), *Buku Ajar Bermain & Permainan AUD*, (Jakarta Prenada Media) Group, h. 147

memberikan pemahaman matematika pada anak sehingga ia menciptakan permainan balok cuisenaire dan sekarang banyak dipakai di negara Eropa dan juga ada pada negara bagian di benua Australia.

Menurut George Cuisenaire balok cuisenaire yaitu balok yang terdiri atas balok-balok. Ukurannya yaitu: 1 x1 x1 cm di beri warna kayu asli; ukuran 2 x1 x1 cm diberi warna merah; ukuran 3 x1 x1 cm diberi warna hijau muda; ukuran 4 x1 x1 cm diberi warna merah muda; ukuran 5 x1 x1 cm di beri warna kuning; ukuran 6 x1 x1 cm di beri warna hijau tua; ukuran 7 x1 x1 cm diberi warna hitam; Adapun ukuran 8 x1 x1 cm diberi warna coklat; Ukuran 9 x1 x1 cm memiliki warna biru tua dan ukuran 10 x1 x1 cm memiliki warna jingga.³¹

Eliyawati memberi pemaparan bahwa balok cuisenaire tercipta dengan tujuan kembangkan kemampuan berhitung anak. Pada balok itu diperkenalkan bilangan. Peningkatan keterampilan pada anak dilakukan dengan cara berfikir dengan nalar. Balok Cuisenaire merupakan Alat Permainan Edukatif (APE). Alat ini dibuat untuk anak yang berusia dini. Permainan Balok cuisenaire bahan dasarnya kayu. Balok ini diberi cat warna yang berbeda.

Balok ini menjadi media pembelajaran karena terbuat dari bahan yang tahan lama. Balok Cuisenaire yang ditampilkan pada penelitian ini ukurannya lebih besar karena telah di modifikasi. Menurut Sudono, balok cuisenaire akan mengembangkan konsep matematika dan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan pada anak.

Balok angka merupakan media permainan yang bisa kembangkan kemampuan berhitung dan mengenali lambang bilangan. Ini berlaku yang masih berusia 4-5 tahun. Balok angka terbuat dari kayu. Kayu itu diberi warna cat dengan tiap sisinya diberi dengan angka sesuai urutan. Ukuran balok angka tersebut 23×11 , ukuran balok huruf $4 \times 4 \times 4$.

f. Permainan Balok Angka

Bermain balok konsepnya dibuat dan dikembangkan oleh Caroline Pratt pada tahun 1890. Ia punya keahliannya mengolah kayu. Caroline membuat model belajar dengan media balok. Balok begitu membantu anak mengarahkan

³¹Gilar Gandana, dkk, *Peningkatan Kemampuan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Attoyyibah*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No. 1 Juni 2017, h. 96

seluruh kekuatan pada mentalnya, sehingga bisa ditemukan hal yang memiliki hubungan dan kaitan. Anak bisa belajar membuat kesimpulan dari pembelajaran menggunakan balok ini. Anak akan belajar berpikir secara bertahap tapi pasti. Balok pada angka akan jadi salah satu media visual. Medianya terbuat dari kayu dengan bentuk yang bisa digunakan untuk tingkatkan kemampuan anak usia dini dibidang kognitif bertambah. Akan tetapi Montessori pada tahun 1909 membuat balok menjadi lebih sempurna sehingga menjadi pembelajaran sensoris pada anak.

Montessori memberikan penjelasan yang di kutip Hainstock, bahwa latihan sensoris penting Ketika belajar dasar-dasar aritmatika. Seorang anak memiliki masa sensitive pada tahun pertamanya. Anak memiliki stimulus untuk mengembangkan potensi itu. Prinsip yang diterapkan dengan metode yang berbentuk konkret sehingga dipakai untuk latihan hidup praktis.

Aditiya memberikan penjelasan bahwa balok angka menjadi media visual yang dibuat secara sengaja dari kayu dengan bentuk persegi yang jumlahnya yaitu 10 balok. Balok dicat dengan warna dan angka yang tidak sama. Warna itu mewakili jumlah 1 balok. Bentuk pada balok angka bentuknya bisa dilihat dan digunakan. Perbuatan ini bertujuan agar kemampuan kognitif pada anak usia dini bisa berkembang. Permainan balok membuat anak cenderung agresif dan bertindak sendiri. Pada area balok seharusnya bisa memberikan akomodasi pada anak yang bekerja secara sendirian. Anak yang bermain secara berkelompok bisa dilakukan sebanyak empat sampai lima orang anak.³²

Menurut Essa, adapun tahapan untuk memakai balok-balok angka sehingga lambang bilangan anak kenali yaitu:

- 1) *One-to-one* correspondences, korespondensi satu-satu. Ini merupakan cara anak untuk pahami konsep pada bilangan. Anak cocokkan item tersebut sesuai pada item yang lain. Anak bisa sebutkan satu balok karena menunjuk balok yang jumlahnya satu. Begitu juga saat angka 2 pada balok dan seterusnya, anak bisa menunjuk balok yang sesuai jumlahnya.
- 2) *Rote counting*, yaitu anak memiliki kemampuan untuk melakukan

³²Rita Mariana, dkk, (2010), *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Medan : Kencana Prenada Group), h. 72

pengulangan pada angka-angka dengan cara dihapal. Cara ini bisa membantu anak untuk pahami arti pada angka tersebut.

- 3) *Rational counting*, yaitu anak memiliki kemampuan untuk melakukan penghitungan secara rasional. Kegiatan ini membuat anak meletakkan angka secara akurat. Angka itu diletakkan diantara banyak objek yang akan dihitung. Perbuatan ini bertujuan agar anak pahami makna angka. Bredekamp dan Copple memberikan penjelasan bahwa anak yang memiliki usia 5-6 tahun, ia akan memilih balok sesuai warna, bentuk dan ukuran yang ia sukai. Anak bisa menyusun balok sesuai urutan yang terkecil sampai angka terbesar.

Peneliti menyimpulkan bahwa balok-balok tidak saja menjadi alat bermain karena memiliki fungsi sebagai filosofi belajar. Anak yang belajar tentang geometri ia akan melakukan eksplorasi untuk mengetahui ukuran. Adapun tiga bentuk dimensi dapat terjadi ketika anak bermain balok yang memiliki ukuran macam-macam. Permainan balok akan dapat melihat potensi anak seperti ketepatan, unsur pengukuran bahkan perencanaan dapat dirasakan langsung dan tidak langsung, karena perkara ini sesuai akan kecerdasan logika matematika pada anak itu.

Southern & Pasnak, juga menjelaskan bahwa menyusun pada balok memiliki tingkatan yang lebih tinggi dari perbandingan. Anak pun nantinya akan miliki kemampuan membuat barisan karena telah mampu menyusunnya. Pada saat mengikuti perkembangan pada anak, maka orang dewasa harus bisa melestarikan dan menggolongkan kemmpuannya. Permainan balok dapat membantu anak memberikan identifikasi pada angka pada jumlah benda yang mereka hitung.³³

Tujuan dari permainan ini yaitu:

- 1) Agar anak kenal pada lambang bilangan,
- 2) Agar anak taati aturan permainan,
- 3) Agar anak bisa susun angka secara benar,

³³Vitri Purwanti, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal*, Jurnal Pelita PAUD, Vol. 3, No 2, (2019)

- 4) Agar anak bisa sportif saat bermain,
- 5) Agar anak percaya diri dan berani berlomba.

g. Langkah-Langkah Permainan Balok

Guru harus menyediakan balok yang telah ada tulisan angka 1–10. Baloknya bisa berbentuk persegi panjang. Pada balok itu terdapat 2 lingkaran kecil. Bentuk lingkarannya memanjang. Guru juga harus bawa beberapa pasang balok untuk digunakan anak untuk berlomba. Langkah- yang ditempuh guru agar permainan ini berjalan yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan media pembelajarannya.
- 2) Anak dapat dikondisikan oleh gurunya sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru harus sudah siapkan tema untuk diajarkan pada nak.
- 4) Guru harus mengenalkan media balok saat melakukan pembelajaran pada anak.
- 5) Guru ajak anak untuk hitung balok sesuai jumlah setiap ruas baloknya.
Guru menaruh balok di depan anak. Guru katakan satu, dua sampai angka sepuluh yang selanjutnya diikuti anak.
- 6) Pada saat anak telah mampu melakukan penghitungan setiap ruas balok maka guru dapat minta pada anak itu untuk sebutkan bilangan 1-10 secara berurutan. Guru memerintahkan anak sebutkan ulang bilangan 1-10 yang telah tertulis di gambar sesuai yang pada ruas balok.
- 7) Guru meminta anak hubungkan lambang bilangan dari angka 1-10.
- 8) Guru harus senantiasa mendampingi anak, karena saat anak kesulitan guru bisa langsung membantunya.
- 9) Guru mengajak anak merapikan area permainan dan mengembalikan permainan pada tempat semula
- 10) Guru mengajak anak untuk bercerita di depan kelas tentang pengalamannya hari ini³⁴

³⁴Gilar Gandana,dkk, *Peningkatan* h. 94

Tabel 2.1 langkah-langkah permainan balok angka

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1. Fase pendahuluan		
a. persiapan	Guru mempersiapkan media belajar lalu anak dikondisikan sebelum belajar menceritakan tema dan tujuan pembelajaran.	Anak menyimak dengan baik apa yang disampaikan oleh guru.
b. Menyajikan penjelasan tentang permainan dan media yang digunakan.	Guru membimbing anak dalam permainan dengan memperkenalkan media terlebih dahulu, kemudian cara bermainnya. Guru membagi kelompok Menjadi 2 kelompok.	Anak menyimak dengan baik lalu mengikuti instruksi dari guru.
2. Fase inti		
a. Membuat pengenalan media	Guru memberikan kesempatan untuk anak untuk lebih mengenal media yang di pelajari, menghitung sama-sama	Anak mengamati media balok angka, dan menghitung sama-sama bilangan 1-10
b. melakukan permainan	Guru mengontrol anak selama permainan berlangsung dan guru membantu anak yang kesulitan dalam bermain	Anak berperan aktif dalam permainan
c. menganalisis permainan	Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menceritakan pengalaman bermainnya.	Anak bercerita selama bermain pada kelompok
d. merapikan lingkungan permainan	Guru mengajak anak untuk menyusun kembali media balok angka ke tempat semula	Anak merapikan balok angka dan membalikkannya ke tempat semula
3. Penutup		
a. membuat kesimpulan permainan	Guru membimbing anak untuk bercerita di depan kelas tentang kesimpulan dari permainan balok	Anak bercerita di depan kelas dan memberi Kesimpulan permainan

Sumber: Ali Mudrlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah

h. Fungsi Bermain Balok Angka untuk perkembangan anak

Balok angka bisa saja menjadikan anak dapat meningkatkan daya perhatian. Daya konsentrasinya anak juga dapat meningkat. Anak juga bisa tampilkan kreativitas, mampu melatih ingatan, bisa berfikir divergen, mengembangkan prospektif dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Adapun teori yang menjadi dasar permainan berhitung untuk anak karena:

- 1) Anak memiliki tingkat perkembangan mental yang berbed dalam belajar, sehingga harus disiapkan pada diri anak untuk belajar. Anak

sangat butuhkan aktivitas fisik juga psikis ketika proses belajar berlangsung. Kegiatan belajar untuk anak juga harus sesuai dengan perkembangan mental dari anak.

- 2) Usia dini seharusnya menjadi masa peka untuk melakukan hitung pada anak. Anak usia dini dapat dikenalkan cara berhitung sesuai dengan kaidah matematika. Usia yang masih dini juga mudah menerima rangsangan yang ia dapatkan dari lingkungan. Berhitung bisa diberikan melalui permainan dan membuatnya jadi efektif disebabkan termasuk wahana belajar dan bekerja yang sesuai untuk anak.
- 3) Perkembangan yang terjadi diawal bertujuan menentukan apa yang akan dilakukan oleh anak kedepan. Pendidikan di PAUD harus bisa menjadikan anak dapat mencapai keberhasilan belajar di tingkat yang lebih tinggi. Anak usia dini memiliki kemampuan yang harus dikembangkan, seperti: (a) kenal dan dapat sebutkan angka. (b) dapat hitung benda, (c) dapat beri nilai bilangan untuk bilangan yang berada di himpunan benda.. (d) himpunan nilai pada bilangan benda dihitung secara detail. (e) menyebut urutan bilangan. (f) mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan sesuai konsep.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dibuat bisa melihat pada penelitian lain untuk dijadikan sebagai pembandingan. Beberapa penelitian lain yang peneliti gunakan berupa jurnal dan relevan. Pada penelitian ini untuk dijadikan sebagai pembandingan yaitu, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Haryanti (2012). Penelitian ini menjelaskan upaya meningkatkan kemampuan anak agar paham akan konsep bilangan melalui bermain rahasia kubus. Penelitian ini ditujukan pada anak TK Nasima Semarang tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini menjelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar saat melakukan bermain rahasia kubus. Adapun persentase terhadap ketuntasan belajar pada kondisi awal berada pada nilai 59,52 %. Adapun Siklus 1 nya sebesar 61,15 %. Siklus 2 sebesar 86,11%. Sudah jelas bermain rahasia kubus bisa meningkatkan

kemampuan memahami konsep bilangan anak.

2. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas oleh Aning Sudarwati (2015) Penelitian ini menjelaskan meningkatkan kemaampuan berhitung 1-10 melalui metode bermain dengan balok angka pada anak kelompok A PAUD Kasih Ibu Desa Ngepoh Kecamatan Tanggung gunung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014 / 2015. Pada penelitian ini diketahui bahwa Siklus I, II dan III terdapat peningkatan pada kemampuan anak untuk kenali bilangan 1-10 dengan gunakan permainan balok. Adanya peningkatan hasil dari permainan balok angka terhadap pengenalan lambang bilangan dan persentase terhadap ketuntasan belajar dengan kondisi awal siklus I anak didik yang belum aktif. Penelitian ini menjelasakn saat berhitung 1-10 memakai cara bermain dengan balok angka, ternyata belum dikatakan baik jika diterapkan di sekolah itu Berdasarkan siklus II, peserta didik sudah aktif dan memiliki simpatik untuk belajar berhitung 1-10. Hasil ini di dapatkan sesudah terapkan metode bermain gunakan balok angka. Pada siklus II ini sangat jelas kriteria yang telah ditetapkan penelitiannya untuk mengetahui ketuntasan belajar yang ditargetkan mencapai 75% itu tidak terpenuhi. Siklus III memberikan penjelasan bahwa peserta didik semakin aktif pada pembelajaran. Pada siklus III inilah hasilnya baik dan memuaskan mencapai diatas kriteria peneliti yaitu 92%.
3. Penelitian dari Purwigati menjelaskan bagaimana Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di PAUD Massir Pulpas Kota Karang Kota Bandar Lampung Tahun 2016Pengenalan pada lambang bilangan melalui permainan kartu angka dilakukan pada anak sebab siklus I miliki persentase yang membahas kemampuan anak untuk kenalnal lambang bilangan sebanhak 60 % (Berkembang sesuai harapan). Peningkatan yang terjadinya sampai 65 % (Berkembang Sesuai Harapan) pada siklus II. Adapun pada saat memasuki siklus II jumlahnya 80 % (Berkembang Sangat Baik).³⁵

Berdasarkan hasil penelitian di atas ada peneliti sudah mengupas variable nya dan ada juga terjadi perbedaan individual tiap anak. Adapun setiap sekolah

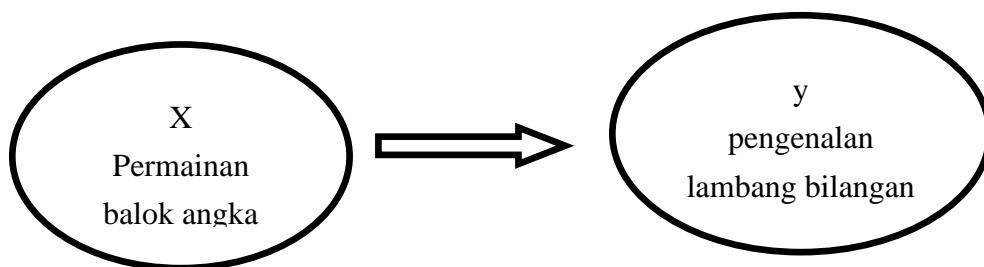
³⁵<file:///C:/Users/ACER/Downloads/jurnal%202.pdf> 24 Januari 2020

memiliki kondisi yang berbeda dan itu berdampak pada hasil penelitiannya. Permainan balok angka memiliki tujuan agar kenalkan lambang bilangan kepada anak yang berusia dini.

B. Kerangka Pikir

Pengenalan lambang bilangan menjadi langkah awal anak agar bisa tahu dunia matematis yang memiliki kaitan pada kehidupan sehari-hari. Lambang bilangan memiliki fungsi sebagai penunjuk jumlah, waktu, panjang, berat, bahkan volume. Jumlah banyak atau sedikit bisa ditampilkan dengan lambang bilangan yang ditentukan. Kemampuan mengenal lambang bilangan seharusnya ada jika ingin tauh akan konsep matematika yang masih dasar. Konsep ini harusnya dikuasai oleh anak sejak berusia dini. Kemampuan ini menjadi modal awal bagi anak untuk bisa tau tentang berbagai hal-hal penting pada kehidupan sehari-hari.

Senada dengan itu, lambang bilangan untuk anak usia dini penting dikenalkan pada dunia pendidikan. Sekolah RA Al-Fadilah Siboris Dolok terdapat guru yang menggunakan metode ceramah dan menulis untuk kenalkan lambang bilangan pada anak ternyata yang masih berat. Dampak lainnya yaitu anak lemah menyerap lambang bilangan. Peneliti merasa perlu dilakukannya peningkatan metode untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak. Permainan balok angka yang tiap sisi baloknya diberikan angka 1-10 bisa diterapkan untuk mengajarkan pada anak tentang lambing bilangan. Adapun penelitian ini gambarannya yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini berikan hasil sementara sesuai uraian kerangka teori dan kerangka piker. Adapun hipotesis penelitian ini yakni: Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A RA Arrayhan Medan Denai kota Medan.

Hipotesis statistik: H_0 = Tidak adanya pengaruh permainan balok angka pada pengenalan lambang bilangan 1-10 anak kelompok A

H_a = Adanya pengaruh permainan balok angka terhadap pengenalan lambang bilangan 1-10 anak kelompok A

Hipotesis statistik simbol: $H_0: \rho = 0$

$H_a: \rho \neq 0$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) Ar-Rayhan yang beralamat di Jl. Denai Gg. Aneka No 4 B kecamatan Medan Denai kota Medan. Penelitian ini akan dilaksanakan saat sedang semester genap tanggal 28 Februari-06 Maret di Tahun Ajaran 2019/2020.

1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini yakni metode kuantitatif. Penelitian ini termasuk jenis quasi eksperimental. Penelitian kuantitatif yaitu jenis penelitian yang dipergunakan dalam menggambarkan kondisi-kondisi terkini. Penelitian ini bisa dilakukan karena akan meneliti berbagai hubungan hubungan seperti hubungan sebab akibat. Perlu diketahui bahwa penelitian kuantitatif memiliki desain yang berikan gambaran akan kondisi terkini sebuah penelitian. Penelitian ini harus menjelaskannya juga secara deskriptif.³⁶

Penelitian quasi eksperimental yaitu penelitian yang memperlakukan bahwa sebab akibat perlakuan bisa diukur, akan tetapi tidak memakai sampel acak saat menyimpulkan perubahan perlakuan tersebut. Terdapat beberapa kelompok control dalam Quasi Eksperimental Desain. Kelompok kontrol itu tidak dapat berfungsi untuk kontrol variabelnya secara penuh, disebabkan adanya faktor luar yang pengaruhi eksperimen itu dilaksanakan.³⁷ Penelitian ini gunakan desain Post-Test Kontrol Grup Desain (*Non Equivalent Control Group Design*). Penelitian ini meneliti pada 2 kelas yang mana setiap kelas punya dua kelompok. Kelompok itu merupakan eksperimen yang gunakan media pembelajaran balok angka. Adapun kelompok kedua yakni kelompok kontrol. Kelompok ini tidak pakai media pembelajaran balok angka.

³⁶Masganti Sitorus, (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, (Medan :IAIN Press) h. 29

³⁷Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), h. 115-116.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen dan kontrol

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	—	O_4

Keterangan:

O_1 : Observasi awal memakai media permainan balok angka

O_2 : Observasi setelah permainan balok angka dipakai

X: Kelas eksperimen. Kelas ini diberikan pelajaran dengan memakai permainan balok angka

O_3 : Observasi yang dilakukan saat pertama kali di kelas control, akan tetapi tidak pakai permainan balok angka

O_4 : Observasi yang dilakukan ketika kelas kontrol tidak pakai permainan balok angka lagi

2. Populasi Dan Sampel

Populasi itu yang akan/ingin di teliti. Populasi ini penyebutannya sering sebagai universe. Populasi penelitian menurut Babbie merupakan elemen penelitian yang tinggal dan sama-sama hidup dalam sebuah lingkungan. Secara teoritis populasi merupakan target pada penelitian.³⁸

Adapun Sampel merupakan sebagian atau wakil daripada populasi tersebut. Sampel itu bagian dari populasinya objek penelitian. Perihal ini sesuai dengan pendapat Sugiono yang menjelaskan sampel itu bagian dari karakteristik berserta jumlah data yang dimiliki oleh populasi.³⁹ Menurut Dimyati juga menjelaskan bahwa sampel ini yaitu wakil dari populasi yang akan diteliti⁴⁰. Peneliti menyimpulkan sampel inilah merupakan bagian dari populasi yang refresentatif. Disebabkan bisa mewakili jumlah, karasteristik, dan peran daripada populasi.

Adapun populasi penelitian ini merupakan anak yang masih berusia dini

³⁸Syahrum & Salim, (2011), *metode penlitian kuantitatif*, Bandung Citapustidaka Media, h. 113

³⁹Maisarah, (2019), *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, Medan: Akasha Sakti, H. 38-39

⁴⁰Dimyati, (2013), *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada PAUD*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 56.

kelompok A (4-5 tahun) di RA Arrayhan. Jumlahnya 45 anak dan terbagi pada tiga kelas: kelas Abu Bakar, Umar bin Khattab, Ustman Bin Affan. Sehubungan dengan itu, penentuan sampel diambil berdasarkan jumlah terbanyak anak dalam kelas dan juga kemampuan anak yang masih dalam tahap perkembangan dalam mengenal lambang bilangan. Peneliti memutuskan untuk meneliti kelas Umar bin Khattab dan Ustman bin Affan, karena sudah mempunyai kriteria yang diharapkan. Sedangkan kelas Abu Bakar termasuk kelas unggul yang kemampuan pengetahuan anaknya cukup tinggi.

Pengacakan peran pun peneliti lakukan dengan tujuan menentukan kelompok control dan kelompok eksperimen. Penelitian ini akhirnya menentukan bahwa kelas (Umar bin Khattab) memiliki peran sebagai kelompok eksperimen. Kelompok ini menggunakan permainan balok angka dan kelas (Ustman bin Affan) berperan sebagai kelompok kontrol yang akan membandingkan dan tidak memakai media balok angka.

Tabel 3.2 Populasi dan Sampel

NO	OBJEK PENELITIAN	JUMALAH	KETERANGAN
1	POPULASI	45 siswa	Anak usia kelompok A di RA Arrayhan Medan Denai Yang terdiri dari 3 kelas, yakni kelas Abu Bakar berjumlah 13 anak yang terdiri dari 7 laki-laki 6 perempuan, Kelas Umar bin Khattab berjumlah 16 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 9 perempuan, dan Kelas Ustman bin Affan terdiri dari 16 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 11 perempuan.
2	SAMPLE	32 siswa	Anak kelas Umar bin Khattab dan kelas Ustman bin Affan, di RA Arrayhan Medan Denai. Dengan pertimbangan menggunakan 2 kelas yang jumlah anaknya menjadi 32 anak

Sumber Maisarah M. Pd

3. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan *atribut* yang memiliki konsep yang bisa dilihat datanya sebagai *empiris*. *Atribut* maknanya yaitu tanda atau nilai dari sesuatu. *Konsep* yaitu sesuatu mempunyai definisi dan teori. Adapun *empiris* artinya yaitu segala sesuatu yang bisa dibuktikan. Pada penelitian ini terdiri dari dua

jenis variabel: variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang memberi pengaruh perubahan pada variabel terikat. Variabel terikat ini yaitu variabel yang bisa dipengaruhi variabel bebas.⁴¹ Variabel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel terikat (pengenalan lambang bilangan), untuk mengukur kemampuan anak untuk kenali lambang bilangan 1-10, maka penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A di RA Ar-Rayhan dalam penyelesaian masalahnya, mengenal lambang bilangan 1-10. Pada saat kondisi bermain dengan balok angka, anak mampu menyusun angka dengan benar sesuai urutan yang benar. Selain dari melapalkan angka 1-10 anak juga mampu mengenali dan mengurutkan bilangan dengan baik.
- b. Variabel bebas pada penelitian ini pada permainan balok angka (kelas *ekperiment*). Dalam penelitian ini permainan balok angka sebagai media penelitian pengenalan lambang bilangan 1-10 anak kelompok A di RA Ar-Rayhan. Anak di ajarkan untuk menghitung dan mengurutkan balok angka sesuai angka dalam balok, sehingga anak benar-benar hapal dan tanda terhadap simbol setiap lambang bilangan yang di ucapkan anak tersebut. Pada saat sudah banyak anak yang mampu mengenali lambang bilangan 1-10 dari awal hingga akhir permainan balok angka, penelitian ini dikatakan selesai. Anak memiliki perubahan yang cukup drastis sehingga anak mampu mengurutkan lambang bilangan tanpa bantuan dari guru maupun teman-temannya.
- c. Variabel bebas merupakan materi pembelajaran menulis angka dalam buku tulis kotak (kelas *Kontrol*). Pembelajaran menulis angka dalam buku kotak merupakan pembelajaran yang bertujuan pengenalan lambang bilangan pada anak. Namun melalui menulis langsung dalam buku tulis kotak pada anak usia dini. Pembelajaran ini bersumber dari guru kelas yang memberikan tulisan angka dalam buku barulah kemudian anak ikuti contoh dari guru. Perkara ini selesai saat anak mampu dalam menulis lalu menghafalkan lambang bilangan yang telah ditulisnya.

⁴¹ Maisarah, (2019), *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*,h. 19-20

Tabel 3.3 Indikator Penilaian

No	Aspek perkembangan	Butir penilaian	Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengenai lambang bilangan	Dapat berhitung 1-10	Belum dapat berhitung dari 1-10	Mulai bisa menghitung angka 1-10 dengan bimbingan guru	Sudah bisa menghitung dari angka 1-10	Anak sudah mampu dalam menghitung angka 1-10
		Dapat membedakan lambang bilangan	Anak belum bisa membedakan lambang bilangan	Anak mulai bisa membedakan lambang bilangan dengan bimbingan guru	Anak sudah bisa membedakan lambang bilangan tanpa bantuan guru	Anak sudah mampu dalam membedakan lambang bilangan meski angkanya sudah dibalek oleh gurunya
		Dapat menyusun balok angka sesuai urutannya	Belum mampu menyusun balok angka dengan benar	Mulai bisa menyusun balok angka dengan bimbingan guru	Bisa menyusun balok angka namun angkanya belum berurutan	Bisa menyusun balok angka sendiri dengan angka secara berturut
		Dapat menulis angka 1-10	Belum mampu menulis angka 1-10	Mulai mampu menulis angka 1-10 dengan bimbingan guru	Mampu menulis angka 1-10	Sudah mampu menulis angka 1-10 tanpa bimbingan guru
		Dapat menyebutkan angka 1-10 sambil bermain	Belum dapat menyebutkan angka 1-10 secara	Mulai bisa menyebutkan angka 1-10 dengan bimbingan guru	Bisa menyebutkan angka 1-10 secara berurutan	Sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10 tanpa

			bergiliran			bimbingan guru dan maju kedepan untuk mengajari teman-temannya
--	--	--	------------	--	--	--

Sumber: Ali Mudrofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah

Keterangan :

BB : Belum berkembang	Nilai : 1
MB : Mulai berkembang	Nilai : 2
BSH : Berkembang sesuai harapan	Nilai : 3
BSB : Berkembang sangat baik	Nilai : 4

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu observasi terstruktur karena memiliki tujuan untuk tahu akan kemampuan anak untuk kenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan balok angka. Observasi terstruktur ini dirancang dengan sistematis Adapun pegamatannya dilakukan sejak waktu dan tempatnya sudah tau mau dilakukan dimana.⁴² Penelitian ini menggunakan instrumen: lembar observasi yang isinya terdiri atas daftar perilaku yang timbul ketika mengamati anak sedang belajar mengenali lambang bilangan melalui permainan balok angka. Proses observasi hanya dilakukan dengan diletakkan tanda centang yang ada di kolom skor yang telah diatur. Hasil observasi bisa diperoleh setelah hasil dianalisis.

Tabel. 3.4 Lembar Observasi

Pariabel	Indikator	Deskriptor	Jumlah
Mengenai lambang bilangan 1-10	Berhitung 1-10	- Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 - Anak mampu menghafal bilangan 1-10 - Anak mampu berhitung 1-10 tanpa bantuan orang lain	4
	Membedakan tiap	- anak mampu mengenali	3

⁴² Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, Bandung: Alfabeta, h.205.

	lambang bilangan	lambang bilangan - anak mampu membedakan antara bilangan angka 1 dengan angka lainnya	
	Menyusun balok angka sesuai urutan nomor 1-10	- anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 - anak mampu menyusun balok angka sesuai dengan urutan angka	2
	Dapat menulis angka 1-10	- Anak mampu mengenali lambang bilangan 1-10 - Anak mampu menulis lambang bilangan sesuai perintah guru	3
	Dapat menyebutkan angka 1-10 sambil bermain	- Anak mampu bermain balok angka sambil menyebutkan angka - anak mampu menjelaskan angka yang dipegangnya saat bermain	4

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Dapat berhitung 1-10					
2.	Dapat membedakan tiap lambang bilangan					
3.	Dapat menyusun balok angka sesuai urutannya					
4.	Dapat menulis angka 1-10					
5.	Dapat menyebutkan angka 1-10 sambil bermain					

5. Teknik Analisis Data

Tujuan dilakukannya analisis data agar data yang didapat pada penelitian diolah sehingga hasilnya diketahui dengan bentuk generalisasi dari pembuktian pada hipotesis. Penelitian ini melakukan analisis pada data menggunakan metode analisa statistik. Data penelitian ini bentuknya yaitu angka. Penelitian ini memerlukan data yang berguna untuk penelitian ini. Nanti, hasilnya didapatkan dengan cara melakukan tes.

6. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif ini dipakai untuk melakukan analisis data. Teknik ini memberikan deskripsi dari data yang dikumpulkan sesuai fakta dilapangan. Perhitungan pada analisis statistik deskriptif akan dihitung memakai aplikasi *SPSS 22.0 for windows*. Adapun menu yang dipakai yaitu *analyze* dan submenu *statistics descriptive*.

7. Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan teknik statistik dan dipakai untuk analisis data sampel. Adapun hasilnya berlaku kepada populasi. Adanya asumsi dasar untuk menggunakan analisis statistika yaitu terdapat sampel penelitian karena memiliki asal dari populasi. Distribusi normal harus dimiliki untuk melakukan uji ini. Penyimpangan yang terdapat pada kelompok tidak jauh berbeda. Pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan sebelum menguji hipotesis statistik yang tertera di penelitian ini. Perlu dijelaskan bahwa analisis statistik inferensial pakai aplikasi *SPSS 22.0 for windows*. Peneliti akan jelaskan rumus penghitungannya dengan manual. Begitu juga dengan tujuan ujinya, yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan agar sampel yang diteliti diketahui apakah bisa berdistribusi itu normal atau tidak Gunawan memberikan penjelasan bahwa uji normalitas dipakai pada penelitian dengan tujuan memperhatikan data yang asalnya dari populasi yang distribusinya normal.⁴³ Pengujian ini memakai uji liliefors. Adapun langkah yang peneliti lakukan:

- 1) Pengamatan yang dilakukan pada $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ ini terdapat angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ memakai rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

\bar{X} : Nilai rata-rata

S : Nilai simpang baku sampel

⁴³Gunawan, (2013), *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Publishing,, h. 70.

- 2) Setiap angka baku pakai distribusi normal dan dihitung peluang F:

$$F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$$
- 3) Proporsinya harus lebih kecil dan dihitung apakah sama pada Z_i .
 Adapun Proporsi yang dinyatakan sama dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$
- 4) Dilakukannya penghitungan pada $F(Z_i) - S(Z_i)$. Setelah itu harga mutlaknya ditentukan.
- 5) Harga mutlak yang besar (L_0) diambil dengan tujuan bisa menerima bahkan hipotesisnya bisa ditolak. L_0 kemudian dibandingkan pada nilai kritis yang tertera dari daftar. Adapun taraf nyata $\alpha = 0,05$.
 Dengan kriteria:
 Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, jelas bahwa sampel berdistribusi normal.
 Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, jelas bahwa tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini diperbuat dengan tujuan mengetahui apakah sampel memiliki kesamaan varians (homogen) atau malah tidak sama (heterogen). Langkah dilakukan pada pengujian ini yaitu memberikan bandingan pada varians terbesar sampai yang terkecil. Adapun langkah yang peneliti lakukan:

- 1) Fhitung ini dicari dengan memakai rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

- 2) α yang sudah ditetapkan yaitu 0,05
- 3) Hitung $F_{\text{tabel}} = F(n \text{ varians besar} - 1, n \text{ varians terkecil} - 1)$
- 4) Perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} bisa dilihat berdasarkan kriteria:

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ varians sampelnya termasuk homogen.

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, varians sampelnya termasuk heterogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada ini dibuat agar dapat tahu akan kebenarannya sehingga bisa diterima atau tidak. Hipotesis harus di uji dengan sampel berdistribusi normal dan bervarians homogen. Perhitungan untuk menguji hipotesis ini memakai uji-t. Adapun rumusnya:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Luas daerah yang ingin dicapai

n₁ : Jumlah anak sampel kelas Umar bin Khattab

n₂ : Jumlah anak sampel kelas Ustman bin Affan

S₁ : Simpangan baku pada kelas Umar bin Khattab

S₂ : Simpangan baku pada kelas Ustman bin Affan

S : Simpangan baku S₁ dan S₂

\bar{x}_1 : Rata-rata selisih kelas Umar bin Khattab

\bar{x}_2 : Rata-rata selisih skor kelas Ustman bin Affan

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* > 0,05 maka H₀ bisa diterima dan H_a yang ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* < 0,05 maka H_a bisa diterima dan H₀ yang ditolak.

B. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitiannya:

1. Pembuatan rancangan penelitian

Tahapan ini dimulai dengan menentukan masalah yang ingin dikaji. Selanjutnya dilakukanlah studi pendahuluan, membuat rumusan masalah, tujuan, manfaat, mencari landasan teori, menentukan hipotesis, menentukan metodologi penelitian, dan mencari sumber-sumber yang bisa digunakan untuk melaksanakan penelitian.

2. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaannya dilakukan di lapangan dengan mengumpulkan data agar masalah yang ada dapat terjawab.

3. Pembuatan laporan penelitian

Penelitian ini harus ada laporannya agar bisa ditentukan hasil penelitian yang dilakukan ini berhasil atau gagal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum RA Ar-Rayhan

a. Sejarah Singkat RA Arrayhan

Raudhatul Athfal Ar-Rayhan berada di Jalan denai Gg. Aneka no 4 B kecamatan Medan Denai kota Medan. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2011 surat izin operasional Yayasan Arrayhan keluar pada tahun 2012 dan RA Arrayhan merupakan RA salah satunya yang telah berakreditasi A di kecamatan Medan Denai. Masyarakat sekitar Jl. Denai benar dangat butuh pendidikan kepada anak yang masih di tingkat dasar. Yayasan pendidikan Raudhatul Athfal (RA) dikalangan masyarakat sudah sulit untuk dijangkau untuk mereka. Beberapa masyarakat yang tinggal di Medan Denai memiliki penghasilan yang rendah. Pemilik yayasan akhirnya terpanggil membuka sekolah RA Ar-Rayhan yang berlokasi di jalan Denai gg. Aneka no. 4 B. Yayasan ini memiliki tujuan memberi fasilitas kepada anak usia dini agar bisa belajar.

Sekolah ini mengalami peningkatan peserta didik.. Sekolah ini dulunya memiliki murid dengan jumlah 18 orang. Sekarang pada tahun kedua jumlah siswanya bertambah jadi 30 orang. Seiring pergantuan tahun, jumlah siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun jumlahnya sekitar 51 orang siswa/i pada tahun 2018. Pembelajaran yang dialami peserta didik disekolah ini adanya kegiatan harian, lalu beberapa fasilitas permainan yang terdapat di luar kelas, seperti seluncuran kudaan, ayunan dan banyak permainan lain terdapat di sekolah ini. Alat permainan yang ada dalam kelas seperti berupa puzzle, plastisin, fabel putar, lego dan banyak lagi juga ada. Anak juga memakai buku kreativitas dan juga buku paket dan LKS denngan tujuan kognitif dan motorik halus pada si anak semakin terlatih. Mengenai profil Yayasan Pendidikan Ar-Rayhan akan dijelaskan:

PROFIL SEKOLAH:

1. Nama RA : RA “Ar-Rayhan”
2. Alamat RA
 - a. Jalan : Denai
 - b. Kecamatan : Medan Denai
 - c. Kota : Medan
 - d. Provinsi : Sumatera Utara
3. Nama Yayasan : RA Ar-Rayhan
4. Tahun Berdiri : 2011
5. Nama Kepala Yayasan : Feldy Iskandar S. Pd I
6. Nama Kepala Sekolah “Ar-Rayhan” : Feldy Iskandar S. Pd I

b. Sarana dan Prasarana

Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang terdiri atas 3 ruang kelas, adanya kantor, kamar mandi dan ruang alat bermain.

Adapun data sarana dan prasarana yang terdapat pada RA Ar-Rayhan bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Sarana Prasarana

No	Jenis sarana	Jumlah	Deskripsi
1.	Perosotan	1	Alat permainan letaknya di depan kelas yang luas. Adapun jumlahnya banyak dan memiliki variasi warna. Di sekolah ini anak dapat memilih dengan bebas permainan yang akan mereka mainkan.
	Ayunan	2	
	Panjatan bentuk jembatan	1	
	Bola dunia	1	
2.	Peralatan kantor dan kelas		Kantor di sekolah ini terdapat loker yang memiliki fungsi menyimpan berkas-berkas sekolah. Adapun peralatan itu diletakkan dikantor. Peralatan kelas yang terdiri dari kursi dan meja siswa disesuaikan dengan jumlah siswa. Setip kelasnya dilengkapi fasilitas mengajar seperti papan tulis spidol, juga penghapus. APE juga disediakan disekolah ini dengan berbagai macam seperti: lego, puzzle dan lain-lain.
6.	Lemari	5	
7.	Meja guru	1	
	Computer	1 set	
	Meja kepala sekolah	1 set	
	Loker	1	
	Lapangan bermain	1 set	
	Sound sistem	1	
	Meja belajar murid	8 set	
	Kursi murid	47 set	
	Papan tulis	3	
	Spidol	8	
	Penghapus	4	

	Keset kaki	4	
	Karpet	3	
	Kipas angin	3	
	Jam	4	
	Ac	1	
	Tong sampah	4	
	Sapu	4	
	Rak buku	2	
	Rak sepatu	1	
	Rak tas		
	Alat permainan edukatif	4	
3.	Perlengkapan wisudah		Perlengkapan wisudah ini disimpan di dalam kantor hanya di pake 1 tahun sekali. Yaitu pada saat wisudah.
	Baju wisudah	51 stel	
	Mendali	48	
	Tabung	49	
	Selempang	48	
	Topi	49	
4.	Perlengkapan manasik Haji		Perlengkapan masik haji disimpan dalam lemari kantor. Perlengkapan manasik haji hanya di pake 1 tahun sekali pada saat belajar manasik haji.
	Baju muslimah putih	30 stel	
	Baju muslim putih/ikhrom	25 stel	
	Tasbih	46	

c. Visi dan Misi

Visi:

Terwujudnya peserta didik yang beriman, berakhlakul karimah. Cerdas terampil dan mandiri.

Misi:

- 1) Menanamkan keimanan peserta didik melalui pengamalanajaran agama Islam.
- 2) Melaksanakan pembiasaan berperilaku sesuai nilai-nilai ajaran Islam.
- 3) Menumbuhkan semangat ke unggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- 4) Mengembangkan minat, bakat, dan potensi peserta didik sejak dini.
- 5) Membina kemandirian peserta didik melalui pembiasaan yang terencana dan berkesinambungan.

d. Data Pendidik Didik Dan Peserta Didik

Jumlah pendidik/guru yang tersedia pada sekolah RA Arrayhan bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Pendidik

No.	Jenis Tenaga Pendidik	Jenjang pendidikan	Jumlah
1.	Kepala Yayasan		1
2.	Guru	S1	3
3.	Guru pendamping	SMA	2

Jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Peserta Didik

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa
2011/2012	18
2012/2013	30
2013/2014	35
2014/2015	32
2015/2016	43
2016/2017	48
2017/2018	51
2018/2019	43
2019/2020	45

Data Siswa/siswi RA Arrayhan T.A 2019/2020

Tabel 4.4 Data Siswa T.A 2019/2020

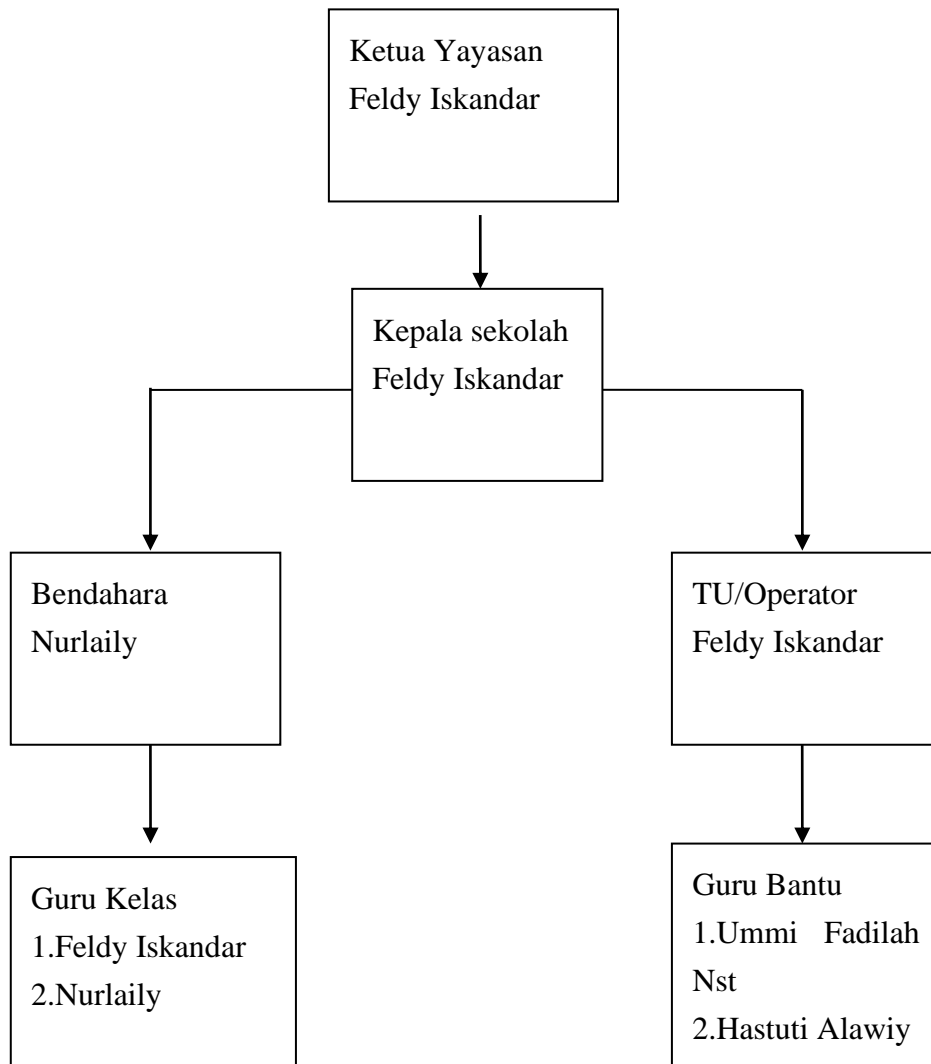
NO	Nama kelas	Jumlah		Total
		Perempuan	Laki-laki	
1.	Kelas Abu Bakar	6	7	13
2.	Kelas Umar	9	7	16
3.	Kelas Ustman	11	5	16
	JUMLAH KESELURUHAN	26	19	45

e. Stuktur Organisasi Sekolah

STUKTUR ORGANISASI

RA ARRAYHAN

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah



2. Deskripsi Hasil Penelitian

Seperti pada bab III, desain yang diterapkan pada penelitian yaitu *quasi eksperimental*. Adapun data pada penelitian harus dikumpulkan memakai teknik observasi. Adapun lembar observasinya disusun dengan tujuan melakukan pengamatan pada kemampuan anak kelompok A di RA Arrayhan T.A 2019/2020 mengenali lambang bilangan 1-10. Adapun hasilnya:

- a. Hasil kemampuan untuk kenali lambang bilangan 1-10 yang diterapkam untuk anak kelompok A baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dan dilakukannya pre-test pada penelitian ini.

Tabel 4.5 Hasil Kemampuan mengenal lambang bilangan Anak Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen (pre-test)
Statistics

		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	Valid	16	16
	Missing	0	0
Jumlah		69	64
Mean		4,3125	4
Median		4	4
Mode		4	4
Std. Deviation		1,13835	1,41421
Variance		1,296	2
Range		4	5
Minimum		3	2
Maximum		7	7

Saat ingin menerapkan pembelajaran melalui permainan balok angka, peserta didik mendapatkan pre-testnya. Adapun Pre-test diberikan pada kelas eksperimen. Adapun kelas control juga diberikan test ini. Tujuan dilaksanakannya Pre-test agar kemampuan awal pada anak dapat dilihat dan peneliti tau anak tersebut sudah mampu kenali lambang bilangan 1-10 atau belum. Adapun deskripsi hasil pada nilai pre-test, yaitu:

- 1) Deskripsi data pre-test pada kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10

Tabel diatas menjelaskan bahwa kemampuan pengenalan lambang bilangan 1-10 awal pada anak kelas kontrol nilai secara keseluruhannya yaitu 69. Nilai terendah yang peneliti dapatkan yaitu 3 dan nilai tertinggiya 7. Adapun nilai variansnya sebesar 1,2. Simpangan baku pada penelitian ini 1,1. Adapun rata-ratanya 4,3. Penelitian ini alami pembagian pada banyaknya indikatornya sehingga dapat dijelaskan kemampuan anak untuk kenal pada lambang bilangan 1-10, masih pada fase yang belum berkembang (BB).

- 2) Deskripsi data pre-test kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelas eksperimen

Tabel di atas menjelaskan tentang hasil kemampuan pengenalan lambang bilangan awal pada anak yang dilakukan di kelas eksperimen mendapatkan nilai keseluruhan yakni 64. Adapun nilai terendahnya 2 dan nilai tertinggi itu 7. Adapun nilai variannya yaitu 2. Simpangan baku 1,4. Rata-ratanya yaitu 4, dibagi dengan banyaknya indikator. Maka sudah jelas bahwa kemampuan anak juga berada pada fase belum berkembang (BB).

- b. Hasil Kemampuan Pengenalan Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A Melalui Permainan Balok Angka (Post-Test)

Adapun data yang didapatkan berdasarkan penelitian pada kelas eksperimen memiliki tujuan mengamati kemampuan pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak. Metodenya memakai permainan balok angka. Adapun nilai yang didapatkan pada kelas eksperimen, yaitu:

Tabel 4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelas Eksperimen Menggunakan Permainan Balok Angka (Post-Test)

Statistics		
Post Test Kelas Eksperimen		
N	Valid	16
	Missing	0
Jumlah		144
Mean		9,0625
Median		9,5
Mode		11
Std. Deviation		2,54214
Variance		6,463
Range		8
Minimum		4
Maximum		12

Berdasarkan table, bisa dijelaskan bahwa hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada kelas eksperimen. Adapun hasil yang di dapatkan bahwa nilai secara keseluruhan sebanyak 144. Nilai terendah pada penelitian yang dilakukan yaitu 4 sedangkan nilai tertinggi 12. Rata-ratanya 9,0 dan nilai variannya 6,463. Adapun simpangan baku 2,54214. Sudah jelas anak dikelas

eksperimen dapat dipengaruhi permainan balok angka 1-10 dan masuk tahap perkembangan sesuai harapan (BSH).

1) Menyusun Distribusi Frekuensi Data

Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada kelas eksperimen digunakan untuk mencari frekuensi data agar dapat membuat grafik histogram. Adapun langkahnya yaitu:

i. Menghitung rentang data (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 12 - 4 \\ &= 8 \end{aligned}$$

ii. Menghitung kelas interval dengan rumus: $1 + 3,3 \log N$

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log 16 \\ &= 4,9 \end{aligned}$$

iii. Mencari interval kelas (i)

$$i = \frac{8}{4} = 2$$

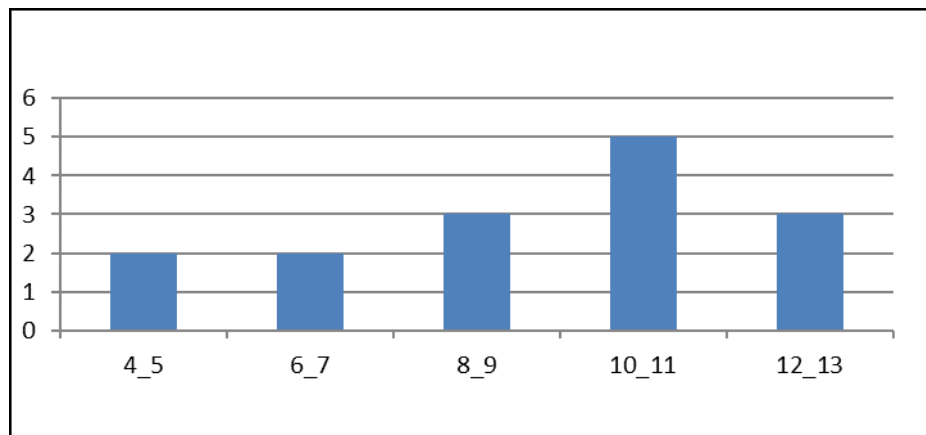
Nilai Range sudah didapatkan dan kelas interval bisa disusun distribusi frekuensi datanya. Adapun hasil observasi yang dilakukan, yaitu:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelas Eksperimen (Posttest)

Interval		Frequency	Percent	Valid Percent	Frequency Cumulative	Cumulative Percent
Valid	4-5	2	12,5%	12,5	2	12,5%
	6-7	2	12,5%	12,5	4	25%
	8-9	4	25%	25	8	50%
	10-11	5	31,25%	31,25	13	81,25%
	12-13	3	18,75%	18,75	16	100%
	Total	16	100	100	16	100%

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi, bahwa peserta didik yang dapatkan nilai terendah yaitu 2 orang. Persentase sebesar 12,5 % . Anak yang dapatkan skor tertinggi sada 3 orang. Persentase 18,75 %. Hsil distribusi frekuensinya dilihat pada gambar diagram batang ini:

Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10



c. Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A Menggunakan Buku Tulis Kotak (Post-Test)

Data yang didapatkan pada penelitian yang dilakukan di kelas kontrol, bertujuan untuk amati kemampuan pengenalan lambang bilangan 1-10 anak tanpa memakai permainan balok angka. Penelitian ini dilakukan dengan pembelajaran memakai media buku tulis yaitu:

Tabel 4.8 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Permainan Balok Angka (Post-Test)

Statistics		
Post Test Kelas Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Jumlah		92
Mean		5,75
Median		5
Mode		5
Std. Deviation		1,52753
Variance		2,333
Range		6
Minimum		4
Maximum		10

Adapun Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada kelas kontrol jika melihat table, maka nilai secara keseluruhan yang didapat yakni 92. Nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 10. Nilai rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan itu sebesar 5,75. Simpangan baku yang di dapatkan 1,52. Bahwa

sudah jelas kemampuan nya sudah mulai berkembang (MB)

1) Menyusun Distribusi Frekuensi Data

Berdasarkan hasil penelitian, bisa disusun frekuensi data agar dapat membuat grafik histrogramnya. Adapun langkah-langkahnya::

i. Rentang datanya (R) di hitung

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 10 - 4 \\ &= 6 \end{aligned}$$

ii. Selanjutnya kelas interval dihitung berdasarkan rumus: $1 + 3,3 \log N$

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log 16 \\ &= 4,9 \end{aligned}$$

iii. Selanjutnya mencari interval kelas (i)

$$i = \frac{6}{4} = 1,5$$

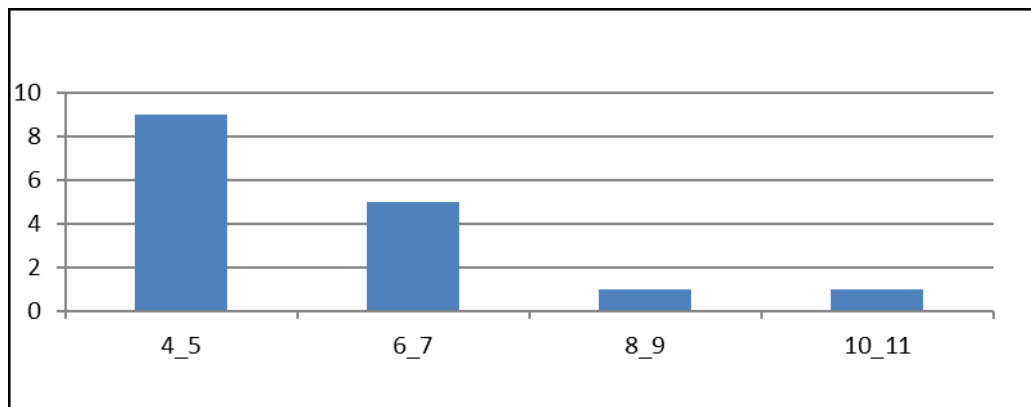
Nilai Rangnya sudah diketahui dan kelas intervalnya bisa disusun untuk mendistribusikan frekuensi data hasil observasi kemampuan tentang kemampuan 1-10 pada anak kelas control, yaitu:

**Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Kemampuan mengenal lambang bilangan
Anak Kelas Eksperimen (PostTest)**

Interval		Frequency	Percent	Valid Percent	Frequency Cumulative	Cumulative Percent
Valid	4-5	9	56,25%	56,25	9	56,25%
	6-7	5	31,25%	31,25	14	87,5%
	8-9	1	6,25%	6,25	15	93,75%
	10-11	1	6,25%	6,25	16	100%
	Jumlah	16	100%	100%	16	100%

Berdasarkan table distribusi frekuensi diatas, adanya peserta didik yang dapatkan nilai terendah. Adapun jumlahnya sebanyak 9 orang. Persentasenya 60%. Sedangkan anak yang dapatkan skor tertinggi jumlahnya hanya 1 orang. Persentasenya 6,66%. Hasil distribusi frekuensi ini terdapat pada gambar diagram batang ini:

Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelas Kontrol (Pre Test)



B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar tahu tentang data yang diambil apakah asalnya dari populasi berdistribusi normal atau malah bukan.⁴⁴ Uji normalitas ini ada agar bisa tahu bagaimana cara mendistribusikan data pada setiap kelas. Dilakukannya pengujian normalitas data pada penelitian ini memakai uji liliefors. Adapun syarat normalnya: $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ yaitu 0,213. Hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.10 Ringkasan Uji Normalitas Data Dengan Uji Liliefors

No	Data		L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Kelas kontrol	Pre-test	0,020	0,213	Normal
		Post-test	0,008		
2.	kelas eksperimen	Pre-test	0,009		
		Post-test	0,200		

Melihat tabel data bahwa kelas kontrol saat pre test mendapatkan hasil $L_{hitung} = 0,020$ dan nilai L_{tabel} untuk $n=16$ dari $\alpha = 0,05$ yaitu 0,213. Hasilnya $L_{hitung} < L_{tabel}$. Nilai yang ada pada kelas kontrol (pre test) sebesar $0,020 < 0,213$. Setelah dilakukannya post test pada kelas Kontrol maka nilai yang diperoleh yakni $0,008 < 0,213$. Berdasarkan tabel nilai dikelas eksperimen (pre test) jumlahnya $0,009 < 0,213$. Setelah post test diperbuat pada kelas eksperimen

⁴⁴ Juliansyah Noor, (2017), *Metodologi Penelitian Sikripsi, Tesis, & Karya Ilmiah*, Jakarta Kencana, h. 174

hasilnya $0,200 < 0,213$. Perlu diketahui Nilai L_{hitung} untuk pre test dan post test yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen dapat dikatakan $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelas telah memiliki Distribusi Normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai dengan tujuan agar tahu hasil yang di dapat pada penelitian. Hasil tersebut apakah berasal dari varians yang sama atau tidak.⁴⁵ Perbedaan tingkat kemampuan pada anak perlu dicari. Caranya melakukan pengujian apakah datanya terpenuhi asumsi sampel yang berasal dari varian tersebut homogen atau tidak. Uji kesamaan dua varians dipakai untuk melkaukan uji homogenitas. Hasil uji pada observasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang didapatkan oleh peneliti yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau pada pre test terdapat nilai $F_{hitung} = 0,712$. Adapun hasilnya setelah diperbuat post test yakni berada pada nilai $F_{hitung} = 0,032$. Nilai pada F_{tabel} dan jumlah sampel itu 16. Maka dk pembilang = $16 - 1 = 1$ dan dk penyebut = $16 - 1 = 15$. Harga F_{tabel} untuk dk pembilang = 15 dan dk penyebut = 15 adalah 2,403. Peneliti menyimpulkan varian kedua sampel yang dilakukan saat pre test dan juga post test hasilnya bersifat homogen.

Tabel 4.11. Ringkasan Uji Homogenitas

No	Data		F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Pre Test	Kelas kontrol Kelas eksperimen	0,712	2,403	Homogen
2	Post test	Kelas kontrol Kelas eksperimen	0,032		

C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis

Pada saat data telah sesuai dengan uji normalitas dan homogenitas, peneliti melakukan pengujian pada hipotesis. Cara yang digunakan yaitu pakai *statistic* uji-t terhadap data yang telah di dapatkan setelah dilakukannya observasi awal sampai pada observasi akhir. Peneliti menemukan bahwa kemampuan anak untuk kenal akan lambang bilangan 1-10 di kelas eksperimen dan kelas kontrol hasilnya berdasarkan hasil uji-t. Adapun hasil uji-t nya ada pada tabel:

⁴⁵ Fajri Ismail, (2018), *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta Prenada Media Group, h. 103

Tabel 4.12 Ringkasan Uji Hipotesis

Data	Jumlah Anak	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan balok angka	16	4,3	2,042	Ada pengaruh yang signifikan

Hasil observasi akhir yang penulis temukan jika melihat table diatas bahwa kelas eksperimen dan nilai akhir kelas mendapatkan kontrol dengan hasil t_{hitung} 4,38 dan t_{tabel} 2,047, Adapaun H_0 ditolak dan yang diterima yaitu H_a . Hal ini terjadi karena pada taraf nyata kepercayaan 95% adanya pengaruh permainan balok untuk anak kelompok A di RA. Arrayhan Medan Denai. Adapun angka signifikansinya yaitu $\alpha = 0,05$

Hasil analisis data yang ingin didapatkan oleh peneliti dilakukan observasi awal pada kedua kelas sampel. Pada saat observasi awal dilakukan, adanya proses lanjutan yang diperbuat untuk memberikan perlakuan di kelas eksperimen yang jumlahnya 16 anak. Adapun hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen harus mendapatkan pengujian. Pengujian itu yakni uji normalitas agar tahu nilai kemampuan anak apakah berdistribusi normal baik saat anak menggunakan permainan balok angka maupun melalui buku kotak.

Uji homogenitas bertujuan agar data tentang kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan 1-10 bisa diketahui dengan mudah. Apalagi pada penelitian ini media permainan balok angka yang dipakai. Kemampuan pengenalan lambang bilangan 1-10 anak juga dibandingkan dengan media buku kotak yang sifatnya homogen. Harapan dilakukannya pengujian hipotesis yaitu adanya pengaruh yang signifikan yang diberikan oleh permainan balok terhadap pengenalan lambang bilangan anak kelompok A di RA Ar-Rayhan Medan Denai.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengujian yang sudah dilakukan bisa disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA Ar-Rayhan Medan Denai alami peningkatan pada jumlah keseluruhan. Berdasarkan hasil pre-test ke

post-test bahwa kelas yang pakai permainan balok angka dan juga media buku kotak, maka bisa disimpulkan:

1. Pada saat memakai permainan balok angka, peneliti lihat anak menjadi lebih senang saat sedang terjadi proses pembelajaran. Apalagi pada saat pembelajaran pengenalan lambang bilangan dengan media balok. Pembelajaran melalui permainan balok angka anak membuat anak bisa melakukan penyelidikan bahkan juga lakukan penyusunan. Pengetahuan pada anak juga semakin tergali karena adanya praktek langsung dalam pengenalan lambang bilangan 1-10. Apalagi saat anak menyusun angka sesuai urutannya, membuat pengenalan lambang bilangan 1-10 bisa membuat anak senang.
2. Adapun kemampuan pada anak untuk kenal akan lambang bilangan memakai permainan balok angka terjadi peningkatan yang pesat. Apalagi jumlah pada skor pre test awalnya rendah dan jadi meningkat sampai 75%.
3. Adapun mengenal lambang bilangan anak memakai media buku tulis kotak dapat berpengaruh, namun permainan balok angka lebih besar dari pada strategi pembelajaran menggunakan media buku tulis kotak.
4. Menggunakan media permainan balok angka bisa memperoleh pengaruh yang baik dan signifikan untuk mengasah kemampuan anak untuk kenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A pada RA Ar-Rayhan.
5. Nilai pendidikan yang ada pada penelitian ini berbentuk moral. Penelitian ini menggunakan tema yakni alam semesta. Nilai moral yang ada didalamnya seperti bersyukur atas segala ciptaan Allah dengan menjaga alam ini sebaik-baiknya. Pada penelitian ini juga terdapat nilai pendidikan sosial mengajarkan pentingnya kehidupan berkelompok. Apalagi manusia harus bersikap baik pada sesamanya. Penelitian ini juga menunjukkan cara selesaikan masalah. Adanya permainan balok angka untuk kenali lambang bilangan menjadikan siswa bisa selesaikan masalah dan pandai mengamati.

Pembelajaran lambang bilangan 1-10 merupakan proses pembelajaran yang harus dilakukan dengan asik, kreatif bahkan harus unik. Pembelajaran berhitung 1-10 ini memang harus memakai strategi dan juga metode yang menyenangkan. Pembelajaran ini juga bisa membuat anak semakin berperan

pada proses belajar sehingga anak bisa jadi bermakna dan bermanfaat bagi Agama dan Negara. Peneliti menawarkan metode pembelajaran menggunakan media balok angka. Peneliti menganggap bahwa model ini membuat anak merasakan kebebasan dalam memilih dan akhirnya ia senang untuk belajar memecahkan masalah sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa balok angka bisa pengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak. Peneliti menganggap bahwa guru harus selalu membimbing dan arahkan anak saat melakukan bermain balok angka. Hal ini bertujuan anak bisa fokus dan terampil untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Permainan ini juga dapat dilakukan di luar kelas sesuai dengan potensi anak. Hasil analisis membuktikan bahwa bermain balok angka merupakan cara untuk kembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan di RA. Cara ini tepat digunakan agar kognitifnya bisa terangsang sehingga berkembang secara optimal.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang peneliti alami pada penelitian ini terletak pada jumlah sampel dan jumlah indikator. Menurut peneliti jumlahnya cukup banyak sehingga alami kesulitan untuk melakukan pengamatan pada kemampuan anak untuk mengenali lambang bilangan. Peneliti hanya bisa ambil nilai berupa hasil yang anak-anak tunjukkan sesuai indikator yang peneliti sampaikan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan ini memperoleh hasil yang bisa disimpulkan, yaitu:

1. Kemampuan untuk kenal pada lambang bilangan 1-10 anak pada pre test dan post test di kelas eksperimen memakai strategi pembelajaran permainan balok, bahwa angka mengalami peningkatan. Peneliti melihatnya berdasarkan skor nilai pre test yaitu 64 atau 33,3%. Adapun skor nilai post test yaitu 144 atau 75%. Adapun kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak juga meningkat sebesar 98 dengan persentase 41,7%.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak di kelas kontrol dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui media buku tulis kotak juga mengalami peningkatan pada pre test dan post test, dengan skor nilai pre test 69 atau 35,9% dan skor nilai post test 92 atau 47,9%. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan sebesar 23 dengan persentase 12%.
3. Pada pre test dan post test masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Kedua strategi pembelajaran yakni strategi pembelajaran melalui permainan balok angka dan buku tulis kotak memberikan pengaruh kepada kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan. Peneliti bisa melihatnya dari hasil skor kemampuan anak untuk kenali lambang bilangan. Akan tetapi pada kelas eksperimen yang

memakai permainan balok angka, maka kemampuan anak untuk lebih kenal lambang bilangan mengalami peningkatan yang lebih besar. Perihal ini sesuai dengan hasil perhitungan uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,3 > 2,42$. Peneliti merasa bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga peneliti menemukan pengaruh yang signifikan dari permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di RA Arrayhan Medan Denai.

B. SARAN

1. Kepada kampus Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU) khususnya Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, untuk lebih peduli akan hasil penelitian karya ilmiah. Perihal ini dengan tujuan agar peneliti lain bisa melaksanakan penelitian secara seksama dan mudah.
2. Kepada Kepala sekolah RA Ar-Rayhan, penelitian ini bisa menjadi masukan, sehingga pihak sekolah menyediakan dan menambah media pembelajaran yang diperlukan. Hal ini bertujuan agar potensi anak didiknya dapat berkembang sehingga terpenuhi enam aspek perkembangan anak.
3. Bagi pendidik RA Ar-Rayhan, agar menerapkan metode pembelajaran berhitung dan mengenal lambang bilangan dengan cara yang lebih menarik, asik, kreatif bahkan harus unik. Hendaknya pembelajaran mengenal lambang bilangan dilakukan dengan memakai strategi ataupun metode yang lebih membuat anak bisa berperan serta pada proses belajar.
4. Bagi peneliti lain khususnya mahasiswa/i khususnya jurusan pendidikan islam anak usia dini diharapkan penelitian ini bisa dikembangkan dan bisa diteliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati. (2013). *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada PAUD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan PAUD*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Gandana, Gilar dkk. *Peningkatan Kemampuan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuissenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Attoyyibah*. Jurnal PAUD Agapedia. Vol.1 No. 1 Juni 2017.
- Gunawan, (2013), *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Publishing
- Imam Bukhari, *Kitab Shahih Buhari, Bab al-Jana'iz, Bab Ma Qila Aulad Al-Musyrikin*, Juz. 5. No. 1296.
- Ismail, Fajri. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Khadijah, dkk. (2017) *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khairina. (2016). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Raudhatul Athfal/* Medan: Perdana Publishing.
- Maisarah. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Akasha Sakti.
- Mariana, Rita, dkk. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Medan: Kencana Prenada Group
- Masganti, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Menteri Pendidikan Nasional (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*

- Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.*
Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Noor, Juliansyah. (2017). *Metodologi Penelitian Sikripsi, Tesis, & Karya Ilmiah*,
Jakarta: Kencana.
- Pohan, Sermal (Editor: Asrul dan Ahmad Syukri Sitorus), (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Purniati, Tia. (2012), *Matematika I*. Jakarta: t.p.
- Purwanti, Vitri. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal*. Jurnal Pelita Paud. Vol 3. No. 2
- Purwigati. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Paud Massir Pulpas Kota Karang Kota Bandar Lampung Tahun 2016*. Jurnal Paud Vol 2 No. 2, 2016.
- Shihab, Quraish. (2002). *Tafsir Alquran*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sitorus, Masganti. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Medan: IAIN Press.
- Sitorus, Masganti. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Soenarjo. (2003). *Al Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitattif dan R&D..* Bandung: Alfabeta.
- Supatmono, Catur. (2016), *Matematika Asyik*. Jakarta: Grasindo.
- Syafaruddin, dkk. (2011). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Syahrum & Salim. (2011). *Metode Penlitan Kuantitatif*. Bandung Citapustidaka Media.
- Yuwono, Budi. (2015). *Terampil Sains Pintar Matematika*. Depok: Puspa Swara Anggota IKAPI.
- Zein, Achyar. (2010). *Alquran Kitab Kehidupan*. Medan: IAIN Press.

LAMPIRAN

PEDOMAN OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA

Lampiran 1

Pariabel	Indikator	Deskriptor	Jumlah
Mengenai lambang bilangan 1-10	Berhitung 1-10	- Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 - Anak mampu menghafal bilangan 1-10 - Anak mampu berhitung 1-10 tanpa bantuan orang lain	4
	Membedakan tiap lambang bilangan	- anak mampu mengenali lambang bilangan - anak mampu membedakan antara bilangan angka 1 dengan angka lainnya	3
	Menyusun balok angka sesuai urutan nomor 1-10	- anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 - anak mampu menyusun balok angka sesuai dengan urutan angka	2
	Dapat menulis angka 1-10	- Anak mampu mengenali lambang bilangan 1-10 - Anak mampu menulis lambang bilangan sesuai perintah guru	3
	Dapat menyebut angka 1-10 sambil bermain	- Anak mampu bermain balok angka sambil menyebutkan angka - anak mampu menjelaskan angka yang dipegangnya saat bermain	4

**REKAPAN PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
(FRE-TEST)**

No	Identitas Responden	Indikator												Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	✓	✓	×	✓	×	✓	×	×	×	×	✓	×	5
2	2	✓	×	×	✓	×	×	×	×	×	×	✓	×	3
3	3	✓	✓	×	×	×	×	×	×	✓	×	✓	×	4
4	4	✓	✓	×	✓	✓	×	✓	✓	×	×	✓	×	7
5	5	✓	×	×	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	×	5
6	6	✓	×	×	✓	×	×	×	×	×	×	✓	×	3
7	7	✓	×	×	✓	×	×	✓	×	✓	×	×	×	4
8	8	×	×	×	✓	×	×	×	✓	×	×	✓	×	3
9	9	✓	✓	×	✓	×	×	✓	×	×	×	✓	×	5
10	10	✓	×	×	✓	×	×	×	✓	×	×	✓	×	4
11	11	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	×	×	✓	×	6
12	12	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	×	×	×	×	×	5
13	13	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	✓	×	4
14	14	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×	×	4
15	15	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×	×	3
16	16	✓	×	×	✓	×	×	×	×	✓	×	✓	×	4
Jumlah														69
Rata –rata														4,3
Simpangan Baku														1,1

REKAPAN PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN (FRE-TEST)

No	Identitas Responden	Indikator												Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	✓	×	4
2	2	✓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	✓	×	2
3	3	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	✓	×	4
4	4	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×	×	4
5	5	✓	×	×	✓	×	×	×	×	×	×	✓	×	3
6	6	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×	×	3
7	7	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	✓	×	4
8	8	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×	×	4
9	9	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓	×	6
10	10	✓	×	×	✓	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	3
11	11	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓	×	6
12	12	✓	×	×	✓	×	×	×	✓	×	×	✓	×	4
13	13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×	×	×	×	✓	×	7
14	14	✓	×	×	×	×	×	×	×	×	×	✓	×	2
15	15	✓	×	×	✓	×	×	×	×	×	×	✓	×	3
16	16	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓	×	5
Jumlah														64
Rata –rata														4
Simpangan Baku														1,4

REKAPAN PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN (POST-TEST)

No	Identitas Responden	Indikator												Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	✓	✓	×	✓	✓	×	✓	×	✓	×	✓	×	7
2	2	✓	×	×	✓	✓	×	×	✓	×	×	✓	×	5
3	3	✓	✓	×	✓	×	×	✓	×	✓	×	✓	×	6
4	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	10
5	5	✓	×	×	✓	✓	×	✓	✓	×	×	✓	×	6
6	6	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	×	×	✓	×	5
7	7	✓	×	×	✓	×	×	✓	×	✓	×	✓	×	5
8	8	✓	×	×	✓	×	×	×	✓	×	×	✓	×	4
9	9	✓	✓	×	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	✓	×	8
10	10	✓	×	×	✓	✓	×	×	✓	×	×	✓	×	5
11	11	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	×	×	✓	×	6
12	12	✓	✓	×	✓	×	×	✓	×	×	×	×	×	4
13	13	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓	×	5
14	14	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	×	×	5
15	15	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓	×	5
16	16	✓	✓	×	✓	×	×	×	×	✓	×	✓	×	5
Jumlah														92
Rata –rata														5,8
Simpangan Baku														1,5

Lampiran 5

REKAPAN PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN

(POST-TEST)

Kelas Eksperimen

[illegible]

Lampiran 6**PERHITUNGAN DATA ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF PRE TEST**

No	Identitas Responden	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	1	5	4
2	2	3	2
3	3	4	4
4	4	7	4
5	5	5	3
6	6	3	3
7	7	4	4
8	8	3	4
9	9	5	6
10	10	4	3
11	11	6	6
12	12	5	4
13	13	4	7
14	14	4	2
15	15	3	3
16	16	4	5
	Jumlah	69	64

Lampiran 7**PERHITUNGAN DATA ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF POST
TEST**

No	Identitas Responden	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	1	7	11
2	2	5	4
3	3	6	12
4	4	10	10
5	5	6	7
6	6	5	5
7	7	5	11
8	8	4	11
9	9	8	10
10	10	5	8
11	11	6	12
12	12	6	9
13	13	4	12
14	14	5	8
15	15	5	6
16	16	5	9
	Jumlah	92	144

Kelas kontrol (Pre Test)

Descriptives Statistics

			Statistic	Std. Error
Kelas Kontrol (Pre Test)	Mean		4,3125	,28459
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3,7059	
		Upper Bound	4,9191	
	5% Trimmed Mean		4,2361	
	Median		4,0000	
	Variance		1,296	
	Std. Deviation		1,13835	
	Minimum		3,00	
	Maximum		7,00	
	Range		4,00	
	Interquartile Range		1,75	
	Skewness		,841	,564
	Kurtosis		,628	1,091

Pre Test Kelas Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	4	25,0	25,0
	4,00	6	37,5	62,5
	5,00	4	25,0	87,5
	6,00	1	6,3	93,8
	7,00	1	6,3	100,0
	Total	16	100,0	

Kelas eksperimen (Pre Test)

Pre Test Eksperimen

Descriptives Statisticks				
			Statistic	Std. Error
Kelas Eksperimen (Pre Test)	Mean		4,0000	,35355
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3,2464	
		Upper Bound	4,7536	
	5% Trimmed Mean		3,9444	
	Median		4,0000	
	Variance		2,000	
	Std. Deviation		1,41421	
	Minimum		2,00	
	Maximum		7,00	
	Range		5,00	
	Interquartile Range		1,75	
	Skewness		,646	,564
	Kurtosis		,027	1,091

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	12,5	12,5	12,5
	3,00	4	25,0	25,0	37,5
	4,00	6	37,5	37,5	75,0
	5,00	1	6,3	6,3	81,3
	6,00	2	12,5	12,5	93,8
	7,00	1	6,3	6,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Pre Test Kelas Control

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	4,00	1	6,3	6,3	6,3
	5,00	1	6,3	6,3	12,5
	6,00	1	6,3	6,3	18,8
	7,00	1	6,3	6,3	25,0
	8,00	2	12,5	12,5	37,5
	8,00	2	12,5	12,5	50,0

Lampiran 8**UJI NORMALITAS**

**(PERHITUNGAN DATA UJI STATISTIK INFERENSIAL KELAS
KONTROL DAN EKSPERIMEN)**

1. Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Pre Test Kelas Kontrol	,233	16	,020

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Post Test Kelas Kontrol	,251	16	,008

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 9

UJI HOMOGENITAS (PERHITUNGAN DATA UJI STATISTIK INFERENSIAL KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN)

1. Hasil uji homogenitas pre test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Pre Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,138	1	30	,712

2. Hasil uji homogenitas post test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Post Tets

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5,035	1	30	,032

Lampiran 11

Nilai kritis Lilliefors

Ukuran Sampel	Tarf Signifikan				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
n = 5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
n = 6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
n = 7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
n = 8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
n = 9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
n = 10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
n = 11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
n = 12	0,276	0,242	0,223	0,212	0,199
n = 13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
n = 14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
n = 15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
n = 16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
n = 17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
n = 18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
n = 19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
n = 20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
n = 25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
n = 30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$1,031\sqrt{n}$	$0,886\sqrt{n}$	$0,805\sqrt{n}$	$0,768\sqrt{n}$	$0,736\sqrt{n}$

Lampiran 12

Nilai Kritis Distribusi F

untuk dk 1 pembilang dk 2 penyebut pada taraf signifikan 5% atau 0,05

dk ₁ \ dk ₂	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	242.981	243.905	244.690	245.363	245.949	246.466	246.917	247.324	247.688	248.016	248.307
2	19.405	19.412	19.419	19.424	19.429	19.433	19.437	19.440	19.443	19.446	19.448
3	8.763	8.745	8.729	8.715	8.703	8.692	8.683	8.675	8.667	8.660	8.654
4	5.936	5.912	5.891	5.873	5.858	5.844	5.832	5.821	5.811	5.803	5.795
5	4.704	4.678	4.655	4.636	4.619	4.604	4.590	4.579	4.568	4.558	4.549
6	4.027	4.000	3.975	3.956	3.938	3.922	3.908	3.896	3.884	3.874	3.865
7	3.603	3.575	3.550	3.529	3.511	3.494	3.480	3.467	3.455	3.445	3.435
8	3.313	3.284	3.259	3.237	3.218	3.202	3.187	3.173	3.161	3.150	3.140
9	3.102	3.073	3.048	3.025	3.006	2.989	2.974	2.960	2.948	2.936	2.926
10	2.943	2.913	2.887	2.865	2.845	2.828	2.812	2.798	2.785	2.774	2.764
11	2.818	2.788	2.761	2.739	2.719	2.701	2.685	2.671	2.658	2.646	2.636
12	2.717	2.687	2.660	2.637	2.617	2.599	2.583	2.568	2.555	2.544	2.533
13	2.635	2.604	2.577	2.554	2.533	2.515	2.499	2.484	2.471	2.459	2.448
14	2.565	2.534	2.507	2.484	2.463	2.445	2.428	2.413	2.400	2.388	2.377
15	2.507	2.475	2.448	2.424	2.403	2.385	2.368	2.353	2.340	2.328	2.316
16	2.456	2.425	2.397	2.373	2.352	2.333	2.317	2.302	2.288	2.276	2.264
17	2.413	2.381	2.353	2.329	2.308	2.289	2.272	2.257	2.243	2.230	2.219
18	2.374	2.342	2.314	2.290	2.269	2.250	2.233	2.217	2.203	2.191	2.179
19	2.340	2.308	2.280	2.256	2.234	2.215	2.198	2.182	2.168	2.155	2.144
20	2.310	2.278	2.250	2.225	2.203	2.184	2.167	2.151	2.137	2.124	2.112
21	2.283	2.250	2.222	2.197	2.176	2.156	2.139	2.123	2.109	2.096	2.084
22	2.259	2.226	2.198	2.173	2.151	2.131	2.114	2.098	2.084	2.071	2.059
23	2.236	2.204	2.175	2.150	2.128	2.109	2.091	2.075	2.061	2.048	2.036
24	2.216	2.183	2.155	2.130	2.108	2.088	2.070	2.054	2.040	2.027	2.015
25	2.198	2.165	2.136	2.111	2.089	2.069	2.051	2.035	2.021	2.007	1.995
26	2.181	2.148	2.119	2.094	2.072	2.052	2.034	2.018	2.003	1.990	1.978
27	2.166	2.132	2.103	2.078	2.056	2.036	2.018	2.002	1.987	1.974	1.961
28	2.151	2.118	2.089	2.064	2.041	2.021	2.003	1.987	1.972	1.959	1.946
35	2.075	2.041	2.012	1.986	1.963	1.942	1.924	1.907	1.892	1.878	1.866
40	2.038	2.003	1.974	1.948	1.924	1.904	1.885	1.868	1.853	1.839	1.826
50	1.986	1.952	1.921	1.895	1.871	1.850	1.831	1.814	1.798	1.784	1.771
60	1.952	1.917	1.887	1.860	1.836	1.815	1.796	1.778	1.763	1.748	1.735
70	1.928	1.893	1.863	1.836	1.812	1.790	1.771	1.753	1.737	1.722	1.709
80	1.910	1.875	1.845	1.817	1.793	1.772	1.752	1.734	1.718	1.703	1.689
90	1.897	1.861	1.830	1.803	1.779	1.757	1.737	1.720	1.703	1.688	1.675
100	1.886	1.850	1.819	1.792	1.768	1.746	1.726	1.708	1.691	1.676	1.663
200	1.837	1.801	1.769	1.742	1.717	1.694	1.674	1.656	1.639	1.623	1.609
300	1.821	1.785	1.753	1.725	1.700	1.677	1.657	1.638	1.621	1.606	1.591
400	1.813	1.776	1.745	1.717	1.691	1.669	1.648	1.630	1.613	1.597	1.582
500	1.808	1.772	1.740	1.712	1.686	1.664	1.643	1.625	1.607	1.592	1.577
1000	1.798	1.762	1.730	1.702	1.676	1.654	1.633	1.614	1.597	1.581	1.566

Lampiran 13

Nilai Kritis Distribusi t								
dk	Probabilitas 1 ekor							
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
	Probabilitas 2 ekor							
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,005	0,002	0,001
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,656	127,321	318,289	636,578
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	14,089	22,328	31,600
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	7,453	10,214	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	5,598	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	4,773	5,894	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	4,317	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,029	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	3,833	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	3,690	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	3,581	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	3,497	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,428	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,372	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,326	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,286	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,252	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,222	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,197	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,174	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,153	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,135	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,119	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,104	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,091	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,078	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,067	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,057	3,421	3,689
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,047	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,038	3,396	3,660
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,030	3,385	3,646
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	2,996	3,340	3,591
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	2,971	3,307	3,551
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	2,952	3,281	3,520
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	2,937	3,261	3,496
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	2,915	3,232	3,460
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	2,899	3,211	3,435
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	2,887	3,195	3,416
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	2,878	3,183	3,402
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	2,871	3,174	3,390
150	1,287	1,655	1,976	2,351	2,609	2,849	3,145	3,357
200	1,286	1,653	1,972	2,345	2,601	2,838	3,131	3,340
300	1,284	1,650	1,968	2,339	2,592	2,828	3,118	3,323
400	1,284	1,649	1,966	2,336	2,588	2,823	3,111	3,315
500	1,283	1,648	1,965	2,334	2,586	2,820	3,107	3,310
1000	1,282	1,646	1,962	2,330	2,581	2,813	3,098	3,300

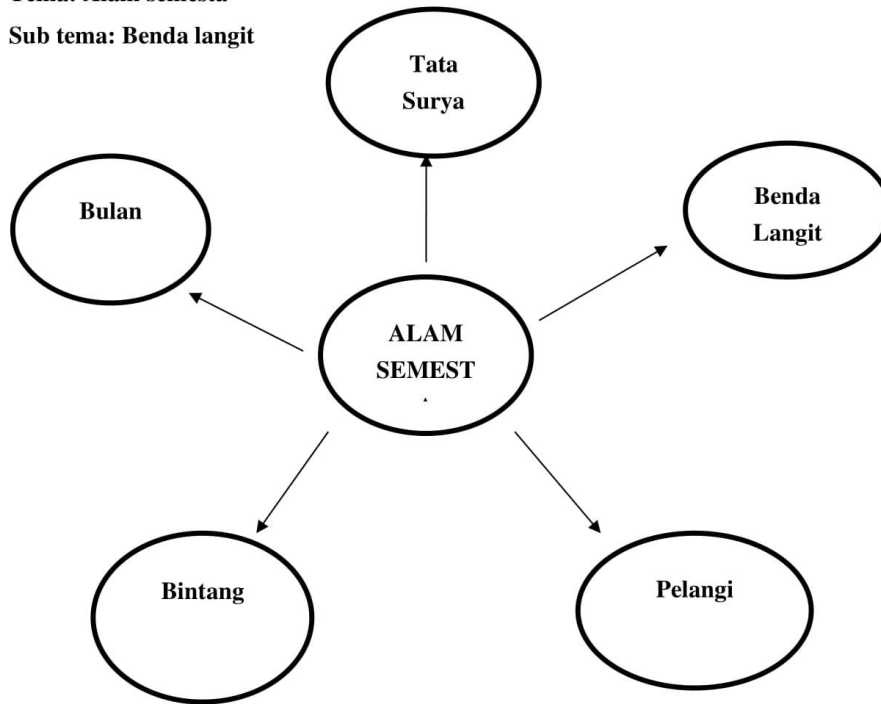
Dihitung dengan menggunakan program excel

Lampiran 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Tema: Alam semesta

Sub tema: Benda langit



Lampiran 15**RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) KURIKULUM 2013****Tema: Alam Semesta****Kelompok: A 4-5 Tahun****Semester/Minggu: II/14**

Hari	KD	Cakupan Materi	Strategi Pembelajaran	Rencana Pembelajaran
Senin	1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15,4.15.	Bersyukur kepada Tuhan, perilaku hidup sehat, perilaku hidup kreatif, mengenal benda berdasarkan ciri, fungsi, mengenal keaksaraan awal, mengenal tata surya, bernyanyi "Planet Tata Surya"	Bercerita, bermain	Bermain balok angka angka
Selasa	1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15,4.15.	Bersyukur kepada Tuhan, perilaku hidup sehat, perilaku hidup kreatif, mengenal benda berdasarkan ciri, fungsi, mengenal keaksaraan awal, mengenal benda-benda langit, bernyanyi "Benda di langit"	Tanya jawab, Bermain balok angka	Tanya jawab seputar benda di langit, Bermain balok angka
Rabu	1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15,4.15.	Bersyukur kepada Tuhan, perilaku hidup sehat, perilaku hidup kreatif, mengenal benda berdasarkan ciri, fungsi, mengenal keaksaraan awal, mengenal pelangi, bernyanyi "Pelangi-pelangi"	Cerita, tanya jawab, bermain,	Mengenali pelangi, Bermain balok angka
Kamis	1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6,	Bersyukur kepada Tuhan, perilaku hidup sehat, perilaku	Cerita, Tanya jawab,	Mengenali bintang

	3.12, 4.12, 3.15, 4.15.	hidup kreatif, mengenal benda berdasarkan ciri, fungsi, mengenal keaksaraan awal, mengenal bentuk bintang, bernyanyi ‘‘Bintang kecil’’	Bermain	sekedarnya, Bermain balok angka,
Jum’at	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.8, 2.9, 2.10, 2.12, 2.12, 3.1, 4.13.6 4.6, 3.10, 4.10, 3.15 4.15	Bersyukur kepada Tuhan, perilaku hidup sehat, perilaku hidup kreatif, mengenal benda berdasarkan ciri, fungsi, mengenal keaksaraan awal, mengenal bulan dan manfaatnya, bernyanyi ‘‘Ambilkan Bulan Bu’’	Bercerita, Bermain, Tanya jawab	Mencocokkan gambar pada bilangan balok angka

Mengetahui

Kepala RA Ar-Rayhan

Guru Kelas

Observasi

(Feldy Iskandar S. Pd. I)

(Nurlaily S. Pd)

(Nurhidayah Nst)

Lampiran 16

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KELOMPOK

PAUD AYUNI TAHUN AJARAN 2019/2020

Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun

Semester/Minggu : II / 14

Tema/Subtema : Alam Semesta/Planet

Hari/Tanggal : Senin 3 februari 2020

KD dan Indikator yang dicapai: 1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15,4.15.

1.1 Mempercayai adanya ciptaan tuhan melalui ciptaan-Nya

IND: Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

IND: Bertanya atau mencoba sesuatu untuk mendapatkan sebuah jawaban

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

IND: Berani tampil di depan teman , guru, orang tua, dan lingkungan sosialnya

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

IND: Mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf

2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan teman

IND: Ramah menyapa siapapun dengan kata-kata lembut dan santun

3.3.-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik halus

IND: Mengenal anggota tubuh dan fungsinya melakukan berbagai gerakan kordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah

3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna bentuk, ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya

IND: Mampu menyebutkan lambang bilangan dan warna warna balok angka

Mampu menyebutkan nama-nama planet dan ciri-cirinya

3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain .

IND : Menuliskan lambang bilangan 1-10

Mampu menyusun balok angka sesuai urutan yang benar 1-10

3.15-4.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.

IND : Membentuk karya seni sesuai kreativitasnya

Menyanyikan lagu ‘‘Planet Tata Syurya’’

Tujuan Pembelajaran :

- Untuk selalu bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Untuk mengembangkan kemampuan cara berpikir anak
- Untuk mengajarkan anak supaya bertanggungjawab
- Untuk mengajarkan sopan santun
- Untuk menganal dan mengetahui fungsi anggota tubuh
- Untuk mengenal benda-benda yang berada di sekitarnya
- Untuk mengajarkan anak menulis dan berhitung
- Untuk mengembangkan kreaivitas anak

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- Do'a sebelum dan sesudah belajar
- Do'a makan
- Cerita tentang 'Planet'
- Mengamati gambar planet
- Bermain balok angka 1-10

Metode Pembelajaran :

- Cerita Tanya jawab ,
- Bermain.

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Melakukan senam pagi sebelum masuk kelas
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Bersalaman kepada guru sebelum dan masuk kedalam kelas
- Bernyanyi
- Berdo'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

- Guru
- Siswa

- Media gambar
- Media balok angka

Alat dan Bahan: :

- Gambar planet
- Balok angka

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	1. Penerapan SOP pembuka (10 menit) 2. Bercerita tentang planet (15 menit) 3. Menyanyikan lagu ‘planet tata surya’ (10 menit) 4. Tanya jawab seputar planet (10 menit) 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan dalam bermain (15 menit)
Kegiatan Inti (60 menit)	1. Guru mengajak anak untuk mengamati media yang disediakan (20 menit) 2. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan Menghapal nama-nama planet beserta ciri-cirinya dan menghitung jumlah planet (20 menit) 3. Menyusun balok angka 1-10 (20 menit)
Istirahat dan makan (30 menit)	1. Mencuci tangan (5 menit) 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Makan bersama (5 menit) 4. Saling berbagi makanan kepada teman (5 menit) 5. Merapikan kembali tempat makanan (5 menit) 6. Gosok gigi (5 menit)
Penutup (30 menit)	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini (10 menit) 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, (10 menit) 3. Menginformasikan kegiatan untuk besok (5 menit) 4. Penerapan SOP penutupan (5 menit)

Mengetahui,
Kepala RA Ar-Rayhan

.....,
Guru Kelas

(.....)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA ARRAYHAN T.A 2019/2020

Kelompok/Usia : A / 4 – 5 Tahun
Semester/Minggu : II / Minggu ke 12
Tema/Subtema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
Hari/Tanggal : Selasa 4 Februari 2020

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (Fisik Motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar benda-benda langit (Kognitif)
2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak membereskan alat tulis dan alat main (Sosial Emosional)
2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Anak berani menulis nama benda langit di papan tulis (Fisik Motorik)
2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Anak saling membantu sesama teman dalam kegiatan menyusun balok angka 1-10(Sosial Emosional)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai hasil karya kelompok yang lainnya menerima saran dari teman kelompoknya (Sosial Emosional)
2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Anak dapat menyelesaikan tugasnya secara berkelompok (Sosial Emosional)
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Mengenal benda-benda langit dan sekitarnya 4.3 menyusun balok angka 1-10 sesuai urutan	Anak menyusun balok angka 1-10 sesuai urutan (Fisik Motorik)
3.6 Memahami banyak sedikitnya suatu benda 4.6 Membilang banyak benda 1-10	Anak mengenal dan menghitung nama-nama benda langit (Kognitif)
3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa	Anak mampu menyimak dan mengungkapkan saat guru bercerita mengenai benda langit (Bahasa)

reseptif (menyimak dan membaca)	
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak bernyanyi benda di langit (Seni)
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

Tujuan Pembelajaran :

- Untuk mengenalkan anak terhadap ciptaan Allah yaitu salah satunya langit
- Untuk membiasakan anak berdoa sebelum dan sesudah makan
- Untuk mengenalkan anak seputar langit ciptaan Tuhan
- Untuk membiasakan anak membereskan alat tulis dan alat main
- Untuk memberanikan diri anak menulis di depan kelas
- Untuk membiasakan anak saling membantu sesama teman dalam kegiatan menyusun balok angka
- Untuk membiasakan anak saling menghargai hasil karya kelompok yang lainnya
- Untuk membiasakan anak mengerjakan tugasnya secara berkelompok
- Untuk membiasakan anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan
- Untuk mengembangkan kognitif anak dalam menyusun balok angka 1-10 sesuai urutannya
- Untuk mengenalkan kepada anak macam- macam benda-benda langit
- Untuk menyimak dan mengungkapkan saat guru bercerita mengenai langit
- Untuk mengembangkan perkembangan seni anak dalam bernyanyi “Benda di langit”

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Tanya jawab langit
- Nama macam benda langit
- Mengetahui konsep banyak sedikit
- Kegiatan menyusun balok angka 1-10
- Mengenal lambang bilangan 1-10
- Lagu “Benda langit”

Metode Pembelajaran :

- Metode pembiasaan
- Metode bermain
- Metode bercerita
- Metode tanya Jawab

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah Swt.
- Mengucapkan salam masuk dan keluar
- Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Membersihkan dan membereskan alat tulis dan alat main

Sumber Belajar :

- Guru
- Siswa

Alat dan Bahan:

- Gambar langit
- Balok angka

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Baris berbaris (20 Menit)2. Mengucap salam dan Sapaan (5 Menit)3. Membaca do'a sebelum belajar (10 Menit)4. Bernyanyi "Bahagia" (5 Menit)5. Membaca ayat- ayat pendek (20 Menit)
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bertanya pengalaman anak mengenai seputar langit (10 Menit)2. Guru bertanya berapa banyak jumlah benda-benda langit (10 Menit)3. Guru bertanya tentang jenis lambang bilangan 1-104. Mengamati alat dan bahan yang disediakan (5 Menit)5. Anak menyusun permainan balok angka 1-10 sesuai urutan bilangan (35)

Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 Menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 Menit) 3. Anak berdoa'a sebelum dan sesudah makan (5 Menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 Menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menunjukkan hasil karya kelompoknya (10 Menit) 2. Guru memberi reward pada hasil karya anak (5 Menit) 3. Guru mengulang kembali mengenai seputar lambang bilangan (5 Menit) 4. Bernyanyi lagu "Bintang Kecil" (5 Menit) 5. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan Salam (5 Menit)

Mengetahui,
Kepala RA Arrayhan

.....,,
Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KELOMPOK
PAUD AYUNI TAHUN AJARAN 2019/2020**

Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : II / 14
Tema/Subtema/Tema Spesifik : Alam Semesta/Benda Langit /Pelangi
Hari/Tanggal :

KD dan Indikator yang dicapai: 1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15,4.15.

1.1 Mempercayai adanya ciptaan tuhan melalui ciptaan-Nya

IND: Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

IND: Bertanya atau mencoba sesuatu untuk mendapatkan sebuah jawaban

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

IND: Berani tampil di depan teman , guru, orang tua, dan lingkungan sosialnya

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

IND: Mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf

2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan teman

IND: Ramah menyapa siapapun dengan kata-kata lembut dan santun

3.3.-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik halus

IND: Mengenal anggota tubuh dan fungsinya melakukan berbagai gerakan kordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah

3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna bentuk, ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya

IND: Mampu menyebutkan lambang bilangan dan warna warni balok angka

Mampu menyebutkan warna-warni pelangit dan bentuknya

3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain .

IND : Menuliskan lambang bilangan 1-10

Mampu berhitung sesuai urutan yang benar 1-10

3.15-4.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.

IND : Membentuk karya seni sesuai kreativitasnya

Menyanyikan lagu ‘‘Pelangi’’

Tujuan Pembelajaran :

- Untuk selalu bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Untuk mengembangkan kemampuan cara berpikir anak
- Untuk mengajarkan anak supaya bertanggungjawab
- Untuk mengajarkan sopan santun
- Untuk menganal dan mengetahui fungsi anggota tubuh
- Untuk mengenal benda-benda yang berada di sekitarnya
- Untuk mengajarkan anak menulis dan berhitung
- Untuk mengembangkan kreaivitas anak

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- Do'a sebelum dan sesudah belajar
- Do'a makan
- Cerita tentang 'pelangi'
- Mengamati bentuk pelangi dalam gambar
- Bermain balok angka 1-10

Metode Pembelajaran : Cerita Tanya jawab , Bermain.

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Melakukan baris berbaris sebelum masuk kelas
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Bersalaman kepada guru sebelum dan masuk kedalam kelas
- Bernyanyi
- Berdo'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

- Guru
- Siswa
- Media gambar
- Media balok angka

Alat dan Bahan:

- Gambar pelangi
- Balok angka
- Buku tulis petidak

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	6. Penerapan SOP pembuka (10 menit) 7. Bercerita tentang pelangi (15 menit) 8. Menyanyikan lagu ‘’Pelangi’’ (10 menit) 9. Tanya jawab seputar pelangi (10 menit) 10. Guru membagi kelompok menjadi 2, kelompok bermain dan kelompok menulis lambang bilangan dalam buku tulis petidak 11. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan dalam bermain (15 menit)
Kegiatan Inti (61 menit)	4. Guru mengajak anak untuk mengamati media yang disediakan (20 menit) 5. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan Menulis lambang bilangan dalam buku tulis petidak (20 menit) 6. Menyusun balok angka 1-10 (20 menit)
Istirahat dan makan (30 menit)	7. Mencuci tangan (5 menit) 8. Berdoa sebelum dan sesudah makan (5 menit) 9. Makan bersama (5 menit) 10. Saling berbagi makanan kepada teman (5 menit) 11. Merapikan kembali tempat makanan (5 menit) 12. Gosok gigi (5 menit)
Penutup (30 menit)	5. Menanyakan perasaannya selama hari ini (10 menit) 6. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, (10 menit) 7. Menginformasikan kegiatan untuk besok (5 menit) 8. Penerapan SOP penutupan (5 menit)

Mengetahui,
Kepala RA Ar-Rayhan

.....,
Guru Kelas

(.....)

(.....)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KELOMPOK

PAUD AYUNI TAHUN AJARAN 2019/2020

Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
Semester/Minggu : II / 14
Tema/Subtema : Alam Semesta/Bintang
Hari/Tanggal :

KD dan Indikator yang dicapai: 1.1, 2.2, 2.5, 2.12, 2.14, 3.3,4.3,3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15,4.15.

1.1 Mempercayai adanya ciptaan tuhan melalui ciptaan-Nya

IND: Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan tuhan

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

IND: Bertanya atau mencoba sesuatu untuk mendapatkan sebuah jawaban

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

IND: Berani tampil di depan teman , guru, orang tua, dan lingkungan sosialnya

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

IND: Mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf

2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan teman

IND: Ramah menyapa siapapun dengan kata-kata lembut dan santun

3.3.-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik halus

IND: Mengenal anggota tubuh dan fungsinya melakukan berbagai gerakan kordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah

3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna bentuk, ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya

IND: Mampu menyebutkan lambang bilangan dan warna warni balok angka

Mampu menyebutkan nama-nama planet dan ciri-cirinya

3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain .

IND : Menuliskan lambang bilangan 1-10

Mampu menyusun balok angka sesuai urutan yang benar 1-10

Mampu membedakan bilangan banyak dengan sedikit

3.15-4.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.

IND : Membentuk karya seni sesuai kreativitasnya

Menyanyikan lagu “Bintang kecil”

Tujuan Pembelajaran :

- Untuk selalu bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Untuk mengembangkan kemampuan cara berpikir anak
- Untuk mengajarkan anak supaya bertanggung jawab
- Untuk mengajarkan sopan santun
- Untuk mengenal dan mengetahui fungsi anggota tubuh
- Untuk mengenal benda-benda yang berada di sekitarnya
- Untuk mengajarkan anak menulis dan berhitung
- Untuk mengembangkan kreaivitas anak

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- Do'a sebelum dan sesudah belajar
- Do'a makan
- Cerita tentang "bintang"
- Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- Mengenal lambang bilangan

Metode Pembelajaran :

- Cerita
- Tanya jawab ,
- Bermain.

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Melakukan baris berbaris pagi sebelum masuk kelas
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Bersalaman kepada guru sebelum dan masuk kedalam kelas
- Bernyanyi
- Berdo'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

- Guru

DOCUMENTASI PENELITIAN

Gambar 1 Mendengarkan Arahan Dari Guru



Gambar 2 pengenalan bentuk balok angka



Gambar 3 Diskusi Tentang Lambang Bilangan



Gambar 4. Menyusun Balok Angka Sesuai Urutan



Gambar 5 Penyusunan Balok Angka Selesai



Gambar 6 Bertepuk Tangan Seusai Menyiapkan Permainan Balok Angka



Gambar 7 Menulis Lambang Bilangan Di Buku Tulis (Kelas Kontrol)



Gambar 8 Menulis Angka 1-10 Dalam Buku Kotak Kecil

